CLUB Nintendo®

CONOCE A:
THE LEGEND OF ZELDA 64 N64
VAMPIRE SAVIOR ARCADIA
TAZ GB

TIPS DE:
TUROK
DINOSAUR HUNTER

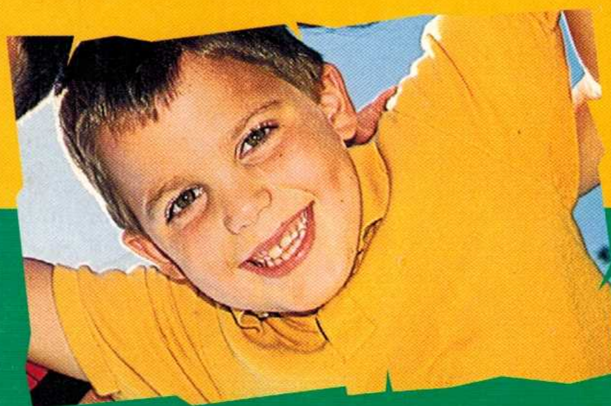
STARFOX 64

RELANZAMIENTOS DE SNES:
SUPER MARIO KART
MARIO PAINT
LA TRILOGIA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS



Año 6 No.6
Precio $12.00 M.N.

SI CHUCKYA YA TE QUITO TODAS TUS VIDAS, EL AGUA TE ESTA LLEGANDO AL CUELLO Y NO HAY FORMA DE TOMAR LA ESTRELLA 5. MEJOR PRESIONA "PAUSA" Y VEN A JUGAR UN RATO A "CLUB TRAVESURAS".



EN CLUB TRAVESURAS, EL HEROE ERES TU.

Tú serás el que va de un mundo a otro, corriendo, brincando, echando competencias, gritando, pintándose de colores, bañándote y divirtiéndote con tus amigos. Y no te preocupes, cuando te canses, los "Amigos" te van a estar esperando. El programa no tiene costo adicional, incluye alimentos y aplica a cualquier tarifa con la que te hospedes.

PARA LOS QUE VAN MAS ALLA



CAMINO REAL.

Acapulco Diamante • Cancún • Cuernavaca, Sumiya • Las Hadas, Manzanillo • Mazatlán. • Puerto Vallarta.
Para reservaciones consulta a tu Agente de Viajes o llámanos al **227-7200** en la Ciudad de México o al **91 (800) 90-123** del interior de la República. Vigente julio y agosto de 1997.

SUMARIO



RELANZAMIENTOS

¿Cuáles son los mejores juegos para SNES que han sido relanzados en los últimos meses? Checa esta edición, un especial en el que analizamos los que -según nosotros- son los mejores títulos, que podrás encontrar disponibles para el formato de 16 Bit otra vez.



DOOM 64

Por si tienes algún problema con este juego, checa en la sección S.O.S. unos trucos muy curiosos que tenemos este mes, seguro con ellos ya podrás terminar este título y conocer las 32 escenas.



50



STAR FOX 64

Checa en este número de Club Nintendo, un previo con algunas de las novedades que encontrarás en esta versión del clásico juego Star Fox para el N64; cosas como armas, naves, poderes y hasta algunas técnicas.



6

Te recordamos que ahora debes dirigir tus cartas a nuestro nuevo domicilio: Esperanza 957, interior 402 Col. Narvarte C.P. 03020 México, D.F.

¿Encontraste el Rombo? A verdad

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Si tú eres apasionado de los videojuegos, muy probablemente ya te enteraste del Certamen para crear un videojuego sobre la "Prevención de Adicciones" organizado por el Gobierno del Estado de Nuevo León, Causa Joven e INJUDE.

Esto viene mucho al caso, sobre todo después de lo que comentábamos en nuestro editorial del mes pasado, sobre la programación de videojuegos Nintendo en México. Cada vez nuestro país está abriéndose más y más a esta forma de entretenimiento y mejor aún, instituciones como las que forman este Comité Organizador, están encontrando en el videojuego la mejor forma de comunicarse con los jóvenes (aún sobre la televisión, la música, la folletería, pósters, etc.).

Creemos que la idea del Certamen es en sí misma excelente y si a ella le agregamos la creatividad y el talento de los participantes, estamos seguros que el resultado será un gran videojuego, entretenido, divertido y sobre todo que cumpla su objetivo de "Prevención de Adicciones", con lo cual todos los que trabajamos en Club Nintendo, estamos total y absolutamente de acuerdo.

Consulta las bases dentro de este número. Te seguiremos informando qué pasa con esta idea y con sus ganadores.





CLUB NINTENDO

Año VI #6 Junio 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Advertising

EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal

DISEÑO: Francisco Cuevas

ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez

CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez

INVESTIGACION:
Jesús Medina
Víctor Arjona "Joe"

AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVO DE VENTAS
José del Cueto
Tel. 261-20-00
261-26-02

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor responsable: José Taméz

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO



¿Es bueno que le pegue estampas a mi SNES o GB?

GS

Durango, Durango

Realmente no hay ningún problema en que le pegues algunas estampas, pero que estén diseñadas para ese uso (no le vayas a pegar un recorte con algún pegamento). Lo importante es que estés seguro que la estampa que quieres poner, te va seguir gustando en los próximos años, pues el adhesivo que se utiliza es muy traicionero y tú sabes que si lo quieres remover después, puede quedar hecho un desastre el área en donde estaba. También debes procurar no pegarlas en donde puedas fastidiar tu sistema (cerca de los Switchs, las ventanas, las bocinas, etc.)

◆

¡¡Urgente!! ¡¡Respondan rápido!! Escritores de Club Nintendo, yo y muchos chavos tenemos esta gran duda: ¿Es cierto que muy pronto se dejarán de producir juegos para el N64? Esta información la vimos en Internet y decía que los licenciatarios ya no lo iban a apoyar, porque no les conviene.

Jesús Alan Ruiz

Julián Rodrigo Iracheta

Claudio Gómez Palacios

México, D.F.

Ya alguna vez habíamos mencionado nuestro pensar sobre lo que aparece en Internet. En este caso esa información podría ser cierta... pero afortunadamente no lo es. Decimos que podría ser cierta, ya que el costo de producción de un cartucho es más caro que el de un CD, por lo tanto, si tú inviertes cierta cantidad de dinero en la producción de un juego y no vendes lo que esperabas, pues simplemente no te conviene y dejas de producir para ese formato. Ahora una pregunta ¿Por qué crees que un juego no se pueda vender? La respuesta es tan simple que espanta: Porque no es juego bueno (aunque también hay otros factores, como la mala distribución o la mala promoción). Definitivamente no te conviene programar un juego para algún formato de cartucho si éste no es bueno y no se va a vender y a sabiendas de eso, muchas compañías por eso dicen que no les conviene realizar juegos para el N64. Quizá el caso que mejor lo ejemplifica, es el de Acclaim: Tú sabes que hace años, ellos lanzaban bastantes juegos, la mayoría muy malos y por lo tanto no se vendían lo que se esperaba y eso causó una gran crisis en esta compañía el año pasado. Una de las medidas que tomaron fue dejar de producir cartuchos, pero paradójicamente lo que los está ayudando mucho a salir de esta crisis, es un juego en cartucho llamado "Turok: Dinosaur Hunter", que también (paradójicamente) es para un sistema que no les conviene a los licenciatarios: el N64 y el gran secreto radica en que el juego es muy bueno. Aunque bastante larga, esperamos que esta sea la respuesta que esperabas.

◆

En una revista de Club Nintendo mencionaron que Nintendo iba a lanzar Star Fox 2 para el SNES, pero después dijeron que lo cancelaron y luego volvieron a decir que sí iba a salir. ¿Qué onda?¿Cuándo lo van a sacar?

Alejandro Damián Escobar

Huejotzingo, Puebla

Desafortunadamente ya no hay planes de lanzar este juego al mercado, como se prometió hace ya bastante tiempo. La única forma, al parecer, en la que podrás disfrutar de las aventuras de este personaje es en la versión para N64 de este título que aparecerá a finales de mes.
Por cierto, muchos de los elementos que se supone, se iban a incorporar a Star Fox 2 de SNES se pusieron en la versión de N64.



No sé si ya hayan recibido algunas de mis cartas anteriores, pero ya estoy empezando a tener mis dudillas acerca del sistema de correos en México. Quisiera que en alguno de los futuros números de la revista, mostraran imágenes del juego "Athena" para el NES, aunque sé que este sistema está demasiado olvidado por la humanidad. También quiero decirles que en todas las revistas de Club Nintendo hay al menos 3 faltas de ortografía ¿son hechas a propósito?

Archie

Yahualica, Jalisco

¡Tienes mucha razón! Es muy difícil conseguir imágenes del juego de Athena y por eso no las ponemos por el momento (¡Ha! ¿creías que te íbamos a dar la razón de las faltas de ortografía?). Este juego salió hace bastantes años para el NES (de hecho, fue de los primeros). A cambio de la imagen, te podemos dar el "dato cultural" de que la heroína de este juego es la misma Athena Asamiya, que ha aparecido en las 3 versiones de The King of Fighters para Arcade y que a su equipo se le llama el "Psycho Soldiers Team", porque ella apareció junto con Kensou en un juego del mismo nombre para Arcade hace como 5 años.

◆

Hola, esta es la primera vez que les escribo y tengo una pregunta ¿Hay alguna razón para que Nintendo ya no tome en cuenta a Luigi desde Mario RPG?

Andrés Leonardo Flores V.

Monterrey, Nuevo León

Realmente es bastante raro que Nintendo haya decidido dejar fuera a Luigi en Mario RPG y Super Mario 64. A nosotros nos consta que en un principio Luigi SI iba a ser incluído en Super Mario RPG, pero a final de cuentas no entró. A la misma pregunta, algunas fuentes mencionan que Luigi no fue incluído en Super Mario 64 por falta de tiempo, pero en cuestión de programación, era más fácil cambiar de color algunas texturas para que entrara este personaje, que otras cosas que se incluyeron, como las voces extras. Ahora que veamos a Miyamoto le preguntaremos qué pasó aquí (¡Ah! y muchas gracias por los dibujos, pero te recordamos que tienen que estar en el sobre para poder publicarlos).



De cualquier forma, Luigi sí fue incluído en Mario Kart 64.

◆

¡Hola amigos de Club Nintendo! Yo tengo 17 años y me gusta mucho dibujar, mucha gente me dice que lo hago bien y lo más sorprendente es que nunca he estudiado dibujo. Mi opinión es que me falta mucho y que debería de estudiar dibujo para algún día llegar a ser tan bueno como Akira Toriyama y mi más grande sueño es llegar a ser animador y hacer caricaturas. Sí, me gustan las caricaturas y sobre todo las japonesas como Dragon Ball y Sailor Moon, ya que desde mi punto de vista, son mejores que las americanas. Esto me ha acarreado muchos problemas, ya que en realidad no tengo muchos amigos y muchos de esos que se dicen "Amigos" me dicen que soy un $%&/£, porque veo caricaturas y ellos ya se sienten grandes porque fuman y se embriagan al punto de llegar borrachos a la escuela en la mañana; la verdad yo pienso que ellos son los $%&/ porque creen que haciendo lo que hacen, son "todos unos hombres". En mi opinión no está mal que hagan esas cosas si eso es lo que les gusta, pero puedo decir que los pocos amigos que tengo son de pura calidad. Ya sé lo que dirán: "Otro con sus problemitas" o "Ya nos escribió otro amargado", sólo es un comentario que me gustaría compartir con mis amigos.

Javier Pérez Catalán.

Morelia, Michoacán

Es bueno que nos consideres tus amigos y que nos cuentes estas cosas. Nosotros entendemos perfectamente lo que nos comentas y seguramente también la gran mayoría de los lectores, pues estas aficiones son muy comunes en estos días. Lo importante -como siempre lo hemos dicho- es que le eches muchas ganas a lo que quieres hacer (como tomar clases de dibujo) y así en un futuro no lejano, podrás hacer tus sueños realidad. (¡Hey! ¡Ya tenía bastante tiempo que no publicábamos una carta que no tuviera que ver con juegos!, pero esto era importante ¿no lo crees?).

◆

Esta vez fue muy corta esta sección, esperamos ampliarla más en el próximo número.
No olvides enviar tus cartas a:
Revista Club Nintendo
Esperanza 957-Interior 402
Col. Narvarte
CP 03020 México, D.F.

◆

INTRODUCCION

Star Fox 64 es una versión totalmente nueva de la historias de este personaje. No tiene nada que ver con la versión de SNES en un orden cronológico, pero sí hay una serie de eventos dentro de las historias de este juego que las ligan. Aquí tú diriges a Fox Macloud, quien es el líder de un grupo de mercenarios conocido como Star Fox. En estos momentos, ellos se preparan para ayudar al general Pepper del planeta Corneria, quien necesita de su ayuda para contrarrestar el ataque de un científico de nombre Andross. Fox ha decidido tomar la misión no sólo por tratarse de un mercenario, sino que esta es también una buena oportunidad para poder vengarse de Andross, pues él fue el responsable de la muerte de su padre: James Macloud hace ya 5 años.





En ese entonces, James también era un piloto extraordinario que luchaba bajo las órdenes del general Pepper. James fue enviado a Venom junto con 2 pilotos más, su fiel amigo Peppy Hare y un cerdo (en toda la extensión de la palabra) de nombre Pigma, para combatir a Andross. La batalla fue difícil y le costó la vida a James Macloud, pues él y Peppy fueron traicionados por Pigma y cayeron en una emboscada, de donde apenas pudo salir con vida Peppy.



Ahora, después de varios años, Andross ha reagrupado sus fuerzas y ha lanzado un ataque que tomó por sorpresa a las fuerzas del general Pepper. Esto tal vez parezca que es una buena oportunidad de Andross para vengarse de la familia Macloud, pero Fox junto con sus amigos Falco Lombardi, Slippy Toad y su viejo tutor Peppy Hare, lo ven como la oportunidad de vengar a James Macloud.

Básicamente, la forma en la que manejas tu nave Starwing, es la misma en la que lo hacías en la versión de SNES. Muchos de los movimientos y formas de ataque se mantienen. Pero también es obvio mencionar, que se incluyeron una serie de nuevos movimientos que veremos más adelante.

Para no perder la costumbre, tu Starwing puede acelerar o frenar al estar avanzando en una escena. Este tipo de movimientos se utilizaban no con mucha frecuencia en la versión de 16 Bit, pero ahora los diseñadores han puesto algunos obstáculos en diferentes escenas, para que uses más estos movimientos.



NUESTRA PORTADA



Para que puedas acostumbrarte y dominar todas las nuevas técnicas de Star Fox 64, cuentas con un modo de Training en el que puedes practicar los movimientos viejos y en especial los nuevos. Aquí tienes ejercicios clásicos como pasar los aros, pero también eres obligado a pelear para adquirir más habilidad.





Como ya lo hemos mencionado en números anteriores, Star Fox 64 vendrá con un Force Pack incluido. Este aditamento se conecta en el puerto del Controller Pack y lo que hace es vibrar a diferentes intensidades cuando en el juego eres golpeado, arrojas una bomba o eliminas a un enemigo muy grande. Hasta el momento, el único juego con el que se puede usar este aditamento es Star Fox 64, pero piensan sacar a futuro otros juegos compatibles con él.



STARFOX 64

Además de estos movimientos, ahora puedes ejecutar 2 tipos de giros. Para eso tienes que presionar al mismo tiempo el botón de freno o acelerador y hacer el control hacia abajo. Estos giros te permiten escapar de situaciones comprometidas. El primero de ellos es un Loop o giro completo de 360 grados y lo puedes hacer en cualquier momento. El otro es una vuelta en "U" y sólo la puedes ejecutar en las escenas en las que tienes libertad de movimiento.







Dentro del juego, sigues teniendo 3 tipos de vistas: dos de ellas son viendo el Starwing por fuera (de lejos y de cerca) y una más por dentro. Nosotros recordamos que esta última vista, era bastante útil en las escenas de espacio abierto, pero ahora que hemos jugado Star Fox 64 por un buen tiempo, no terminamos de acostumbrarnos a la vista interior de la nave. Sería entonces cuestión de que tú lo jugaras y decidieras qué es lo mejor para ti.





Si jugaste el primer Star Fox, recordarás que tenías una estrecha comunicación con tus compañeros, mediante trasmisiones que eran presentadas con letras y acompañadas con sonidos raros; pero esta vez la gente de Nintendo decidió ponerle voces absolutamente a todos los comentarios escritos que hay en el juego (incluyendo todo el final). Para esto, se necesitaron 32 megabits de memoria (un tercio de la memoria usada para el juego). Esto aunque es puramente un detalle estético, te ayuda a adentrarte al juego.





No creas que te has librado del problema ese de estar cuidando a tus compañeros. En Star Fox 64, ellos siguen teniendo el problema de no ser tan hábiles como tú y por lo tanto, hay que quitarles algunos enemigos de atrás muy de vez en cuando. Si te tardas mucho, serán derribados, pero no como en la versión de SNES donde los perdías definitivamente; aquí ellos no te podrán ayudar mientras su nave es reparada (en lo que pasas una escena).





¿Cuáles han sido las influencias para Star Fox 64? Segun hemos visto y por comentarios de algunos colaboradores de la revista, hemos visto ciertas influencias de películas-animaciones. Los 3 casos más mencionados fueron: Star Wars, ID4 y Gundam. ¿Tú has visto otra?

En algunas escenas, la forma en la que juegas Star Fox cambia; pues en lugar de ir solamente hacia adelante como la versión de SNES, en algunas situaciones te puedes mover libremente dentro de un área determinada. Cuando esto sucede, aparece un pequeño mapa en la parte inferior derecha de la pantalla. Ahí podrás ver cuántos enemigos hay y dónde están, también dónde están ubicados tus compañeros.



Dentro de las armas, ahora tu Starwing cuenta con láser especial que puede eliminar a varios enemigos a la vez. Para activarlo sólo mantén presionado el botón de disparo por algunos segundos y entonces las miras cambiarán de verde a amarillo y rojo. En este momento tienes que dirigir la mira roja hacia un enemigo, cuando esto suceda suelta el botón y tú dispararás una bola de energía que se dirigirá automáticamente al enemigo en cuestión y explotará al hacer contacto. Si hay enemigos cerca, también serán destruídos y obtendrás así, puntos extras.







El juego tiene Items nuevos y viejos. Tenemos que regresan algunos elementos clásicos, como los Power-Ups para tu láser, o las bombas (lo que ya no tenemos, es el escudo que te reducía el daño por un corto período de tiempo).



De los Items nuevos, tenemos 2 clases de aros, unos son plateados y otros dorados. Al tomar los aros plateados, recuperas un poco de tu energía. Obtenerlos no es tanto problema, pues generalmente te los dan por destruir enemigos.



El dorado es muy funcional, cuando logras tomar 3 de ellos, tu línea de energía crece un poco y además de eso, recuperas bastante energía. Como siempre pasa, es un poco más complicado obtener estos aros dorados, pues estos sólo te los dan en ciertas partes de las escenas o destruyendo a enemigos muy especiales.





Además del Starwing, en este juego tendrás la oportunidad de jugar con 2 nuevos vehículos. Uno de ellos es un tanque y el otro un submarino (el tanque lo usas en 2 escenas y el submarino sólo en una).



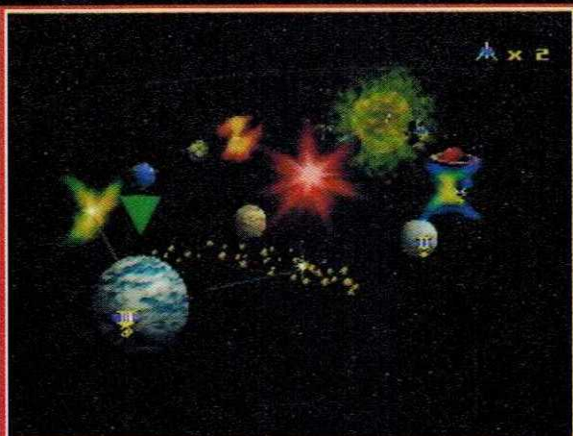


El tanque es un vehículo terrestre que puede volar por algunos momentos. Tiene casi todos los movimientos del Starwing normal, a excepción de los giros en el aire. Puedes subir también el nivel de las armas y agarrar bombas.



El submarino tiene la cualidad de arrojar un número infinito de bombas, aunque estas no son tan poderosas como las del Starwing. Tampoco puede ejecutar los giros, pero sí el Spin.





Al principio, verás que para llegar a Venom hay una serie de planetas, pero no puedes escoger rutas como en el de SNES. Esto se debe a que estas, las vas "eligiendo" dependiendo de tus logros dentro de una escena. Ejemplo, checa éste: En Corneria, si te sigues por la escena como normalmente lo harías, llegas a enfrentarte contra un jefe Robot. Cuando lo eliminas, te vas por el camino de la derecha.





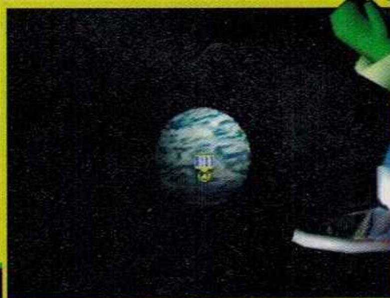
Pero si en la escena, te pasas por una serie de "aros". Falco te indica un nuevo camino y al seguirlo llegas a una parte desconocida de la escena en donde te enfrentarás a un jefe que es muy similar al primero de la versión de SNES. Si logras eliminarlo, te irás por los planetas de la izquierda. Esto es un ejemplo, pues los objetivos varían dependiendo de las misiones. En el siguiente número te daremos Tips sobre lo que hay que hacer en cada escena para escoger todos los caminos.







¿Crees que eres muy bueno en Star Fox 64? pues para averiguarlo tienes que esperar a que salga el juego, jugarlo por algún tiempo y después tratar de sacar las "Medallas al Mérito" en cada escena. Estas medallas las obtienes eliminando a cierta cantidad de enemigos dentro de un nivel (checa el marcador de enemigos derrotados, cuando se ponga rojo -como se muestra en la foto- quiere decir que ya cumpliste con ese requisito). El otro es que debes terminar la escena con tus 3 amigos. Así, al finalizar obtendrás una medalla en esa escena, las cuales se quedan grabadas en la batería del cartucho.

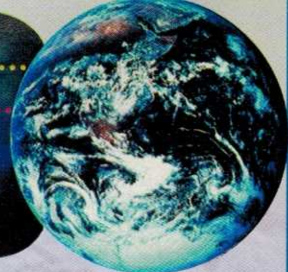


En Star Fox 64 se ha incorporado un modo de batalla para hasta 4 personas al mismo tiempo (pero, aunque sólo jueguen 2, la pantalla se divide en 4 y las que se utilizarían para los otros personajes, son empleadas para ver la batalla con una "cámara" especial). Cuando tu juego está nuevo, sólo puedes escoger entre 2 escenarios y las naves Starwings para jugar; pero conforme vas logrando "ciertas cosas" dentro del cartucho, se irán abriendo más escenarios, opciones y hasta vehículos nuevos.





club net



Sería muy mala onda de nuestra parte, decirte que en "la Red" hay cosas muy interesantes; en primera, porque eso lo decimos casi siempre que queremos empezar un artículo, en segunda porque ya lo hemos mencionado en esta misma sección y en tercera porque esto seguramente lo has escuchado en todas partes en los últimos 2 años. Pero debes comprender que el redactor no tenía algo mejor que decir para presentar los sitios importantes que veremos este mes en Club Net (estas tragedias nos suelen pasar muy seguido),



En esta página podrás saber lo más relevante de lo que se presentará en este evento, que es el más importante en lo que a la industria del videojuego se refiere en América.
Desde esta página obtendrás información de cómo asistir, cuáles son las conferencias que habrá y hasta noticias importantes en los días que se celebre el E3.

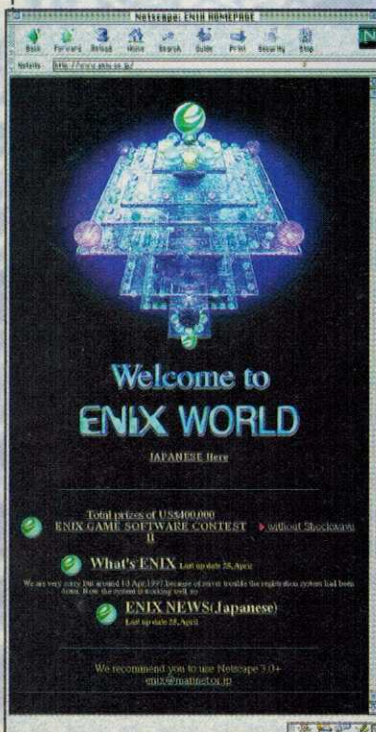
La dirección es:

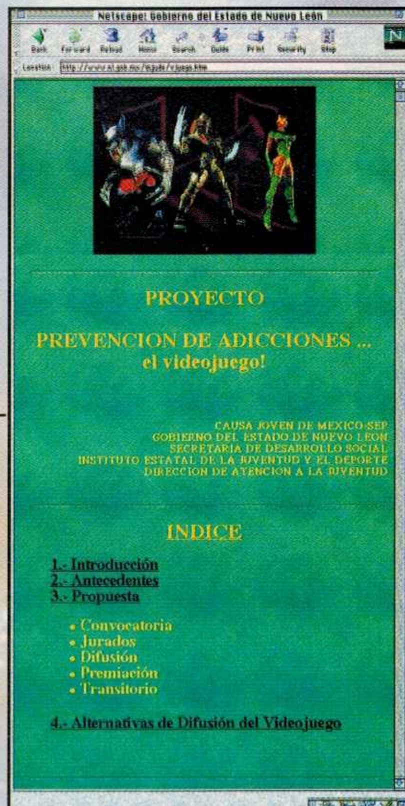
http://www.mha.com/e3

La dirección es:

http://www.enix.co.jp/

A diferencia de muchas páginas de compañías de videojuegos en Japón, la de Enix tiene un apartado que está en inglés, para que puedas enterarte de las últimas noticias sobre sus juegos.
Pero quizá lo más importante por ahora, es el concurso que están llevando a cabo sobre la programación de un juego. Te recomendamos dar una vuelta por esta página si es que conoces del tema, ya que la convocatoria es a nivel mundial y los premios son bastante buenos.





¿Gobierno del estado de Nuevo León? Pensándolo bien, suena bastante raro mencionar una página de este tipo en Club Nintendo, pero lo hacemos ya que ellos en conjunto con Nintendo y otras organizaciones, están presentando la convocatoria para crear un videojuego en contra de los malos hábitos. Básicamente la idea es que tú como estudiante, profesional (o lo que seas), presentes un juego que ayude a orientar a los jóvenes para alejarse de las drogas y vicios. Hay premios muy interesantes para el proyecto que resulte electo. Si quieres más información al respecto, checa su Home Page en la siguiente dirección.

La dirección es:

http://www.nl.gob.mx/injude/vjuego.htm

De unas cuantas semanas para acá, Titus Software por fin tiene presencia en la Red y eso es mediante una página que aunque tiene un diseño sencillo, sí integra elementos como Java y Frames, que sólo pueden ser vistos con los navegadores más nuevos.
En esta página encontrarás información y tips sobre los juegos que ellos han lanzado para el SNES, GB y próximamente para el N64. Como mencionamos, es muy sencilla, pero promete tener más información en el futuro.



La dirección es:

http://www.titussoftware.com/

A diferencia de los anteriores torneos, esta vez no es Demitri Maximof quien organiza a los mejores guerreros de las tinieblas, para buscar al mejor de ellos y así saber quién será el gobernante máximo (como ocurrió en los anteriores 3 juegos), sino que ahora un extraño ser de nombre Jedah -quien dice ser el mesías de los monstruos- los ha reunido para sacar al mejor de ellos.

Pero... ¿esas serán sus verdaderas intenciones? Tal vez la serie de juegos de Darkstalkers de Capcom, no sea tan popular como Street Fighter, pero ha logrado hacerse de sus fans en todo el mundo y es por eso que próximamente -si no es que ya- tendrás la posibilidad de checar el nuevo juego de esta serie de nombre "Vampire Savior"(Darkstalkers 3).

ARCADIAS

Esta nueva versión tiene muchos elementos nuevos que debemos mencionar. Primero que nada y lo más fácil de notar es la gran cantidad de personajes que hay a elegir, pues son un total de 15. En la sección Extra de nuestro número anterior mencionamos que 11 de estos personajes ya habían aparecido en los otros 2 juegos y que 4 de ellos son nuevos (de la segunda parte regresan todos menos Pyron, Phobos y Donovan como personajes seleccionables). Como cuestión obligatoria en estos títulos, los personajes viejos tienen una buena cantidad de movimientos y poderes nuevos que debes aprender para poder hacerles frente a los nuevos retadores.

Ya que hablamos anteriormente de los nuevos peleadores, a continuación te daremos un breve perfil de ellos para que vayas viendo cuáles son sus intenciones en participar en el torneo. Jedah es el organizador del nuevo torneo y dice ser el antiguo rey de la obscuridad que ha renacido para tomar su justo sitio como gobernante de los Darkstalkers (cosa que no hace muy feliz a Demitri). El es un personaje muy rápido y con poderes bastante extraños, como uno donde lleva a su rival a una pantalla llena de ¡sangre, fuego! y ahí lo golpea despiadadamente, u otro donde aparece un gran libro en el cual es-









tampa una firma de sangre con su rival. Lilith se trata nada más y nada menos que la parte "buena" del alma de Morrigan, que fue encerrada hace más de 300 años y ahora se ha liberado para buscar su verdadero cuerpo (por el momento usa el de una niña y por eso lucha para recuperar el suyo), aunque ellas se parecen mucho, su modo de pelea es distinto. Q-Bee es la líder de un grupo al mando de Jedah, se dedica a extraer el alma de la gente y con ella formar sus panales, ella es un personaje muy extraño, pues tiene ataques muy lentos y a su vez otros muy rápidos. El último personaje nuevo es BB Hood (o mejor conocida en Japón como Bulleta), ella es una cazadora de monstruos muy al estilo de Donovan (pero de inocente apariencia), que usa su canasta para esconder todo tipo de armas pesadas como ametralladoras, granadas y hasta misiles.





Una cosa por la que siempre se ha caracterizado esta serie de juegos es por la innovación en muchos de los elementos tradicionales de los juegos de pelea; hay que recordar que en esta serie vimos cosas ahora tan comunes como las defensas en el aire y los combos en cadena. Estos elementos que mencionamos, regresan junto con otros aspectos para hacer más "profundo" el modo de juego. Entre las nuevas cosas podemos ver el llamado "Guard Cancel" que es una especie de Counter muy al estilo de SF III. También están los Súper Poderes y los Extra, los Súper son una versión más poderosa de un poder normal y que se logran al acumular al menos una barra de poder y los Extra son movimientos que tienen una secuencia especial y que requieren de cierta cantidad de poder, para ejecutarlos. Quizá los 2 elementos que fueron incorporados y que se consideran los más importantes son el "Down", que es el resultado de atacar constantemente a tu rival con una serie de movimientos especiales; si esto pasa podrás ganarle el Round a tu rival sin necesidad de restarle toda su energía. El otro elemento es el denominado "Dark Force", que al ser activado le da poderes especiales a tu personaje que de otra forma no podría realizar por un corto período de tiempo. Este último elemento es quizá el más importante y relevante del juego. Como siempre, estos juegos tienen gráficos excelentes y la animación es muy fluida; pero a fin de cuentas esos elementos pasan desapercibidos si el juego no es bueno (cosa de la que no hay que preocuparse mucho, tomando en cuenta la experiencia de Capcom).











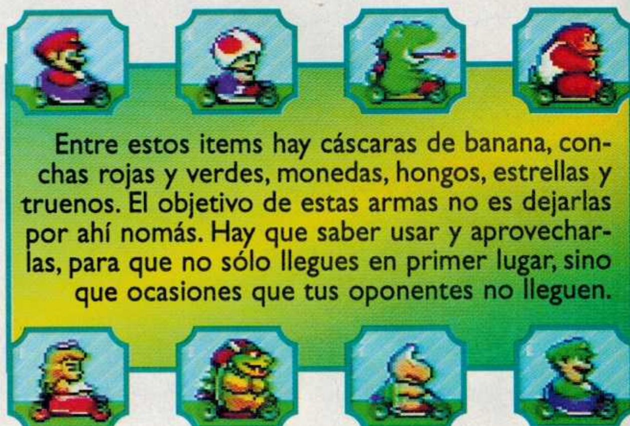
RELANZAMIENTO

SUPER MARIO KART

Para todos aquéllos que tienen su Super NES y que nunca tuvieron este juego, es hora de que se decidan a incluirlo en su colección, ya que Nintendo decidió sacar otra vez varios de sus títulos que se han hecho clásicos.
Y si necesitas saber algo acerca de este cartucho específicamente, aquí tenemos un poco de información.



Super Mario Kart es un juego de carreras donde 8 de los personajes más famosos de los títulos de Nintendo compiten, para ganar la Copa de Oro. Aquí el chiste no es ganar compitiendo solamente, sino que tienes que hacer uso de los items que vas tomando durante tu recorrido por las 20 pistas que hay.



Entre estos items hay cáscaras de banana, conchas rojas y verdes, monedas, hongos, estrellas y truenos. El objetivo de estas armas no es dejarlas por ahí nomás. Hay que saber usar y aprovecharlas, para que no sólo llegues en primer lugar, sino que ocasiones que tus oponentes no lleguen.



Por ejemplo, puedes dejar una cáscara en una curva para que el que va atrás de ti se accidente, o si alguien va adelante puedes apuntarle con una concha verde para que deje de estorbar.



Todas estas armas las puedes utilizar en los modos de Grand Prix o en Battle. En el primero tienes que escoger en qué copa quieres competir. Para esto existen 3 dificultades que controlan la velocidad de los competidores.



Al principio sólo puedes accesar las 3 primeras copas usando las 2 primeras dificultades. Posteriormente, cuando ganes la Copa de Oro en 100cc, podrás competir en la 4a. copa y cuando ganes la Copa de Oro en ésta última, obtendrás (además de la copa y el final), la 3a. dificultad (150cc).





Cada copa cuenta con 5 pistas:





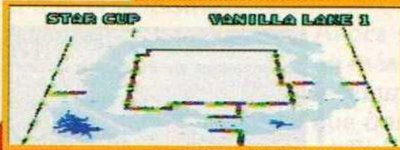


Mushroom Cup





Flower Cup























Star Cup











Special Cup





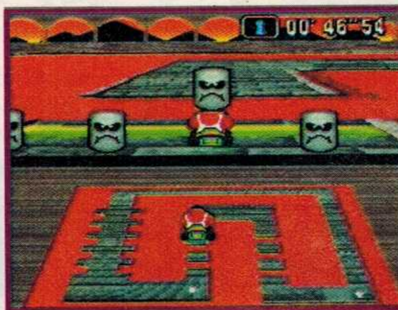




Para lograr esto tienes que ser diestro con el volante, eliminar a tus oponentes usando los items que obtengas de las cajas con premios y por si fuera poco, debes esquivar los obstáculos que hay en las pistas como:

Los topos que salen de sus madrigueras y que se pegan a ti, si te llevas a uno de corbata.





Los Thwomps, que además de servir de barrera, te aplastarán. En Rainbow Road, salen rodeados de un campo de fuerza que ocasionará muchos problemas a aquel que choque contra ellos.





Piranha Plant te hará dar vueltas si lo tocas.



Cheep Cheep es muy molesto, ya que está en constante movimiento.





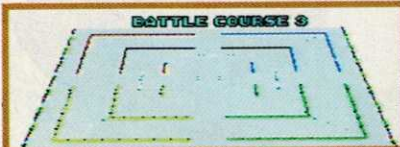
Además, existen obstáculos naturales como hoyos en el piso, zonas profundas en el agua y curvas muy cerradas.





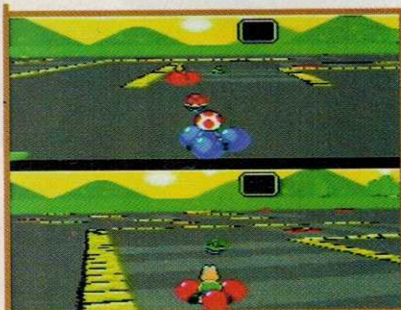


En el modo de Battle, te enfrentas contra otro competidor en 4 pistas. Aquí tienes que reventar los 3 globos de tu oponente sin que él te reviente los tuyos. Para esto existen varias cajas con premios por todo el escenario, las cuales se regeneran cuando se acaban.





Lo importante en este modo es saber usar las armas y evit ar ser emboscado por tu oponente. Siempre que puedas, deja algún obstáculo y trata de hacer que tu oponente vaya hacia ahí, para que si se accidenta, tú le llegues por atrás con alguna sorpresa



Por otra parte, existe un modo donde compites contra el reloj. Como el juego cuenta con batería, puedes grabar tus mejores tiempos tanto de vuelta como de todo el circuito. Además, existe la posibilidad de competir contra otro personaje controlado por la computadora, si en la pantalla de selección de personaje presionas Start con el 2o. control.





Este personaje es un fantasma, por lo que no te estorba en absoluto. Otra manera de competir contra él es cuando completas las 5 vueltas con una buena actuación por tu parte. Así compites contra ti mismo, ya que el fantasma eres tú en la vuelta anterior.



Cuando eliges el modo de 2 jugadores, la opción de Time Trial se convierte en versus. Aquí compites contra otra persona en cualquier pista que quieras. Puesto que no existen los demás personajes que controla el CPU, tienes más tiempo para concentrarte en tu adversario para hacerlo sufrir y que las 5 vueltas se le hagan interminables.

Para todos los que tengan este juego, les tenemos una sugerencia. Jueguen contra un amigo en versus, pero uno debe seleccionar a su personaje en "chiquito" (presiona Y y A para hacerlo de este tamaño) y otro en grande.



Ahora selecciona una pista y compitan. ¡Oye! ¡El grande tiene más ventaja sobre el chico! ¡No seas abusivo!
No te preocupes, lo que pasa es que existen unas reglas que no hemos visto:

1) El jugador chico puede llegar a la meta cuando quiera (o pueda) y si llega antes que el grande, gana.

2) El grande no puede llegar a la meta hasta que le haga algo al chico o a éste le pase algo malo. Es aquí donde entra lo divertido de la sugerencia. Cualquier desgracia que le ocurra al chico, como ser pisado, ser golpeado por alguna concha, caerse a un precipicio (aguas profundas no cuentan) o resbalarte con una banana, ocasiones que el grande pueda llegar a la meta.



3) Si el chico ha sido "violentado" y quiere ganar, tiene que llegar antes a la meta.

4) Si el chico activa un trueno antes de que acabe el encuentro, todas las desgracias que llevaba se le anulan y, por lo tanto, el grande no puede llegar hasta que le vuelva a ocurrir algo al chico.

5) El que gane el encuentro escoge si quiere ser grande o chico. Aunque no lo creas ser chico es más divertido que ser grande.



Este modo de jugar es muy divertido. Te sugerimos que juegues en Ghost Valley 1, ya que la pista se presta para este juego perfectamente. Tienes atajos, hay precipicios y bastantes premios. En ocasiones vas a ir en sentido contrario (aunque no lo creas), sobre todo si eres grande y como aquí hay un precipicio que saltas con ayuda de la rampa, imagínate lo bueno que se pone.

También puedes agregar la regla de que el trueno sólo quite 5 desgracias, las cuales no son acumulables, o sea, si llevo 3 y activo el trueno, me quedo con 0 y no con -2.















Puedes alterar las reglas para que en vez de una, sean tres las desgracias necesarias para que el grande pueda llegar a la meta. Esto sólo te va a servir cuando empieces a jugar, ya que luego vas a cambiar a una desgracia y si el que juega chico es muy hábil, le ocasionará muchos dolores de cabeza al grande.

Y claro, también el grande puede hacerle la vida imposible al chico si se voltea y pasa sobre él varias veces.











Otra regla adicional si juegas en Ghost Valley 1, es que si el chico hace el atajo usando hongo y la rampa para atravesar al otro lado se cae, esta desgracia no se le cuente. Pero al salir del pedacito de camino, sí se cae, ya se le cuenta como desgracia. Esto es sólo con hongo y rampa juntos y para caídas (cáscaras, conchas y pisotones) sí cuentan.

Super Mario Kart es un excelente título que no puede faltar en tu colección. Y para los que ya lo tengan, no hay pretexto para abandonarlo y menos después de la sugerencia anterior, que por cierto, este modo de juego fue inventado por Víctor Arjona y hermanos hace ya ¡4 años! y aún sigue divirtiéndolos. Si aún no tienes el tuyo... ¡qué esperas!









NOVEDADES

Nintendo DA DE QUE HABLAR

Este mes se celebra el evento más importante en la industria de los videojuegos en este continente. Obviamente nos referimos al E3 (Electronic Entertainment Expo), que a diferencia de los anteriores años ahora se celebrará en la ciudad de Atlanta (a ver si no hay bombazos...) y como diría cierto comentarista deportivo "Este será un verano muy caliente..." (aunque hay que mencionar que no lo estamos citando porque lo admiramos, sino todo lo contrario).

Lo interesante es que ya se comienzan a dar algunas noticias muy relevantes, sobre lo que Nintendo va a tener para exhibir en los días en los que se llevará a cabo este evento que son 22, 23 y 24 de este mes. Para empezar vamos a decirte que contrariamente a lo que todos pensaban, el juego que será la carta fuerte de Nintendo no será solamente "The Legend of Zelda 64", sino un título que Howard Lincoln anunció en una conferencia que dio (en una especie de reunión) en Nintendo of America con programadores y diseñadores de diferentes compañías, donde se dieron a conocer noticias interesantes sobre cómo se desarrollarán los juegos en el N64 en el futuro. En esta conferencia, se mencionó que para el E3 veremos un extraordinario juego que muestra nuevas capacidades gráficas de este sistema y cuyo nombre clave es "Dream". Este juego se supone que está siendo desarrollado por los mejores programadores de Rare y Nintendo, dirigidos por Shigeru Miyamoto. Lo que nosotros esperamos es que logre revolucionar la industria, como lo hizo Donkey Kong Country en su momento y según el tono de las palabras de Howard Lincoln, parece que así va a ser.

Otra de las razones por las que no se planea dar tanta importancia al juego de Zelda, es porque aún no hay la seguridad de la fecha de salida de este título se espera que esté listo para antes de Navidad, pero ninguna persona de Nintendo metería las manos al fuego prometiéndolo para esos días. Por cierto, en el evento que les platicábamos hace tiempo que se llevaría a cabo en Japón (Tokyo Toy Show), Shigeru Miyamoto anunció en un panel de programadores, que el juego de Zelda 64 saldría primeramente en... ¡cartucho! y que después planeaban sacar una versión muy mejorada de este título para el DD, tal como se había planeado desde el principio.







¿Qué sorpresas nos prepara Miyamoto para este E3? En los próximos números de la revista podrás enterarte.

La razón que se dio para tomar esta decisión, es que se planea que Zelda 64 tenga muchos elementos de acción, lo que requería que la transferencia de información fuera mucho mayor que la que puede brindar el DD (aunque conociendo a Nintendo, en ningún momento queda descartado que se le dé más tiempo al desarrollo de este periférico). Otras noticias relacionadas a este suceso indican que la memoria de este juego será de 128 Megabits, aunque existe la posibilidad de que pueda irse a una mayor cantidad.

Al parecer, en esta expo tendremos bastante trabajo, pues tal como se comentó en su momento, hay bastantes compañías trabajando en 2 ó más juegos para el N64 y es muy probable que todas los muestren en este evento tan importante.

En otro orden de ideas, con la posible adaptación de un juego muy popular en Japón llamado Pocket Monster para el N64 (el original salió para el GB) se han acrecentado los rumores de que el DD del N64 posiblemente tenga un puerto de Modem o algo para poder jugar en línea, sobre todo que la gran popularidad de Monster Pocket radica en que los videojugadores japoneses podían competir entre sí gracias al cable Link, con los monstruos que iban "entrenando" en sus cartuchos.

Gracias al anuncio de este título, Genyo Takeda de Nintendo de Japón, dejó ver que dentro del desarrollo del DD se ha puesto particular atención en lo que podemos llamar "conexión en línea" mediante modem (o algún otro medio).

¿Quieres oir unos rumores interesantes? Según la gente de Ocean, uno de los títulos que más llamará la atención para el próximo E3 será su juego de Mission:Impossible, pues incorpora nuevos elementos que han pensado durante el largo tiempo de desarrollo que ha tenido. A la larga el título tendrá un "Upgrade" para el DD (esto ya lo habían dicho antes) y el juego SI estará basado en la película y SI aparecerá el personaje que interpreta Tom Cruise y no un personaje nuevo como se manejó en otros medios.

También se menciona insistentemente, que los desarrolladores de Factor 5 están buscando alguien que distribuya su juego "Turrican" para el N64, pues parece que Ocean no tiene mucho interés que digamos.

Otro rumor nos dice que uno de los juegos que presentará Konami para el N64 en este E3, será el juego de Basquetball "In the Zone"... todos estos rumores ya los estaremos confirmando o desmintiendo en los próximos ejemplares de la revista, así que debes estar muy pendiente.

ENTRETENIMIENTO

MAS ANIMACION DE CAPCOM

Bueno, en realidad Vampire Hunter no se trata de una animación hecha por la gente de Capcom, pero sí es otro excelente trabajo de animación realizado en Japón, basándose en los personajes de esta popular serie de juegos de pelea del título Darkstalkers. A diferencia de la película de Street Fighter II (quizá la pieza de animación japonesa más pirateada en este país), esta serie será lanzada en capítulos de 35 minutos aproximadamente, lo que resta del '97. En este momento en Japón, ya se encuentra a la venta el primer capítulo disponible y para finales de este mes, saldrá el segundo (en total serán 5). Algo que nos gustó mucho de la animación de Street Fighter y que se mantiene dentro de esta nueva animación, es la congruencia que hay para manejar a los personajes, la forma en la que se manejan los movimientos y el carácter de estos, por lo que ninguno de ellos hace alguna participación forzada o algo por el estilo (cosa que pasa mucho en las caricaturas que se realizan el los EUA, basadas también en personajes de esta compañía).





Básicamente podemos decir que la trama no es más compleja, que lo es en el juego: Todos estos monstruos pelean para lograr ciertos objetivos que están ligados entre si, como ejemplo podemos decir que Donovan desea acabar con Demitri y Morrigan, Felicia quiere convertirse en una artista famosa y Sasquatch sólo busca proteger a los de su misma especie (por mencionar a algunos).



Desafortunadamente, aún no hay planes por parte de ninguna compañía norteamericana para comercializar esta serie (ya ni qué decir de México), pero no hay que perder las esperanzas, pues si alguien se animó a traer una serie que no es tan brillante como Street Fighter II V, no hay excusa para no ver esta serie tan interesante.

EVENTOS

NUEVAS PELICULAS

1997 ha sido particularmente bueno si nos referimos al cine de ciencia ficción y de aventuras, sólo recordemos que a principios de este año, hemos podido ver grandes producciones como Viaje a las Estrellas: Primer Contacto, La Edición Especial de la Trilogía de la Guerra de las Galaxias, Marcianos al Ataque o El Pico de Dante. Pues para no perder el gusto por este género, en estos meses veremos en las salas cinematográficas algunas de las cintas que causarán conmoción entre los amantes de la ciencia ficción.

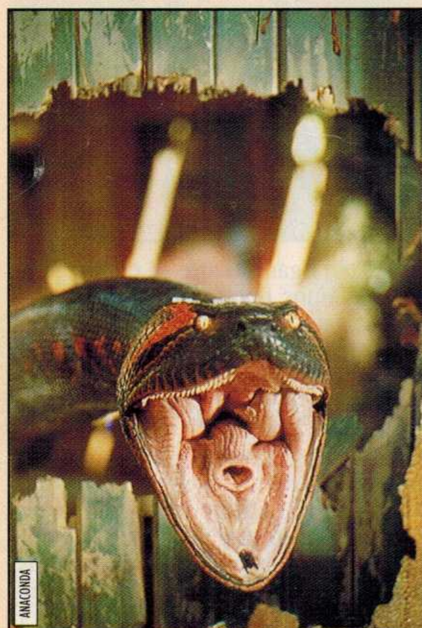


Comencemos con nuestras listas de estrenos, quizá para cuando leas esta nota, algunos de estos filmes ya estén en exhibición: Men in Black (Hombres de Negro) es una comedia producida por el genio Steven Spielberg y protagonizada por Tommy Lee Jones (Dos Caras, en Batman Eternamente) y Will Smith (Will, en el Príncipe del Rap). Este filme, basado





en el comic del mismo nombre y publicado por Malibu Comics, nos cuenta las aventuras de dos agentes secretos, especialistas en asuntos sobre inmigrantes extraterrestres. Mientras investigan un caso K (Jones) y J (Smith) descubren el malvado plan de un terrorista intergaláctico, cuya misión es destruir a dos embajadores de galaxias opuestas y que se encuentran en Nueva York.


ANACONDA

Ahora te vamos a hablar de Anaconda, la cual es una película de aventuras que revive el mito de los animales gigantescos que piensan que los seres humanos somos entremeses antes del plato fuerte (si te acordaste de Tiburón en sus múltiples versiones, ya sabes de lo que estamos hablando) y se desarrolla cuando un equipo de filmación de documentales se internan en la profundidad de la obscura selva del Amazonas, para explorar el habitat de una antigua tribu indígena llamada Shirishama. Sin embargo, su largo viaje los lleva directamente hasta los colmillos de un reptil de 12 metros de largo y ellos deberán combartilo sólo para salvar sus vidas.



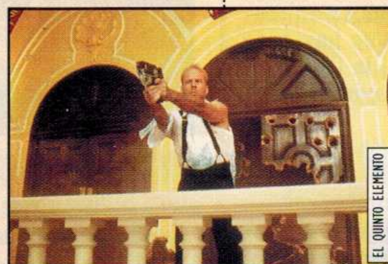
ANACONDA

El Quinto Elemento, es probablemente una de las películas más interesantes de este género. Se lleva a cabo en Nueva York del siglo XXIII, cuando cada 5,000 años se abre una puerta dimensional liberando un elemento hecho de anti-energía y anti-vida, cuyo propósito es extinguir la luz y la vida de este lado del universo. Y como siempre pasa, cada 5,000 años el universo también necesita un héroe y éste es nada más y nada menos que Bruce Willis (Duro de Matar, Doce Monos) envuelto en una sociedad futurista con una mezcla de seres exóticos y quien es el único capaz de poder detener a este malvado ser.


EL QUINTO ELEMENTO


EL QUINTO ELEMENTO

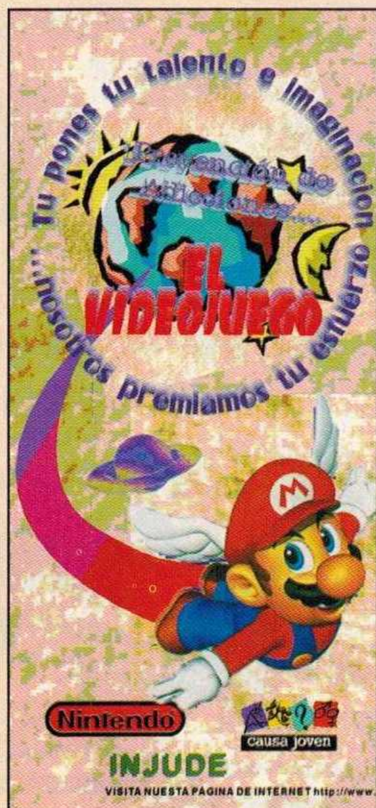

EL QUINTO ELEMENTO


EL QUINTO ELEMENTO

Y por ahí nos enteramos que para 1998 se estrenará una nueva versión cinematográfica del Rey (¿Elvis?) de los Monstruos: Godzilla. La elaboración de esta película estará a cargo de los dos genios creadores del filme más taquillero de 1996 "Día de la Independencia": Roland Emerich y Dean Devlin. Si cuando vimos ID4, sentimos un profundo homenaje a las viejas películas sobre invasiones extraterrestres de los años 50's y 60's, ¿se imaginan lo que estos genios harán con el terror de Tokio? Cuando tengamos un poco más de información sobre Godzilla, te la haremos saber de inmediato.


EL QUINTO ELEMENTO

Aquí está el anuncio que te mencionamos en el Editorial y en la sección Club Net, con respecto al concurso del videojuego.



¿quién?

•Causa Joven de México y el Gobierno del Estado de Nuevo León, a través de la Secretaría de Desarrollo Social.

¿qué?

•Crear un "VIDEOJUEGO", para "PREVENCION DE ADICCIONES"
•Formato libre para computadora (PC o Machintosh).
•Premio 30,000 Dlls. (Equivalente en Moneda Nacional).
•Derechos de autor y difusión por un año "Causa Joven de México"

¿cuándo?

•Recepción de "VIDEOJUEGOS" del 7 de Marzo hasta el 7 de Julio de 1997.
•Premiación antes del 31 de Julio de 1997.

¿dónde?

•Certamen de videojuego
•Gimnasio Nuevo León, Av. Gonzalitos y Ruiz Cortínes Col. Urdiales, Monterrey Nuevo León, México. C.P. 64430 Tel. (8)371-1085
•Mail: causanl@mail.nl.gob.mx

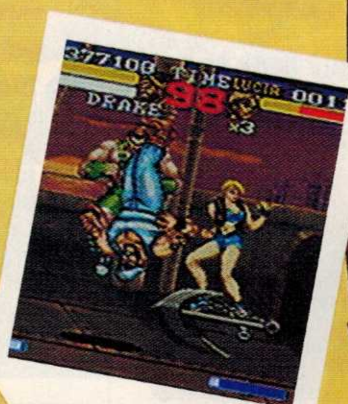
¿por qué?

•Sentimos que jugando se aprende mejor, que existe gente comprometida con la salud y que los ciudadanos, creativos, talentosos e imaginativos, merecen un aliciente y reconocimiento a su esfuerzo.

VISITA NUESTRA PAGINA DE INTERNET
http://www.nl.gob.mx/injude/vjuego.htm

SECCION AMARILLA®

Franquicias:
Mr. Sound
Guadalajara
Jal. Plaza
del Sol
Mr.Sound
Guadalajara
Jal.World
Rakuhoko
Shoji
91-99 432224
Plaza Fiesta
Merida, Yuc.





10% DE DESCUENTO EN LA COMPRA DE ALGUNO DE ESTOS CARTUCHOS. NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES
UN CARTUCHO POR CUPON

¿LA BANDA SKULL CROSS ATACA TU CIUDAD?



NO TE PREOCUPES, NECESITAS CLASES DE

CONTAMOS CON LOS MEJORES MAESTROS
MIKE HAGGAR
DEAN
LUCIA
GUY

9 NIVELES DE ENTRETENIMIENTO INTENSIVO
APRENDE Y DOMINA LOS SUPER MOVES



PROMOCIÓN: 2 PELEADORES SIMULTANEOS

Si no tienes alguno de estos juegos, te estás perdiendo de mucha diversión.

ARCADE'S GREATEST HITS



Sólo lo mejor de:
Defender
Defender II
Robotron 2004
Joust
Sinistar
Bubbles

Recuerda: Sin desplazarte, sin fichas y sin tiempo límite

¡MÁS DE 15 AÑOS DE EXPERIENCIA NOS RESPALDAN!





¡NO SE PIERDA !

Contamos con los mejores mapas detallados de los mundos

Tenemos: Ms.PAC-MAN
- Waka, waka, waka, waka

También tenemos: Mr. Do!
- Cereza, pay, manzana



Gran Zoológico de la Ciudad:

Llévate a casa los mejores ejemplares de primate!

De la raza KONG contamos con:

Dixie Kong
Kiddy Kong
Cranky Kong
Funky Kong
Wrinkly Kong



DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!



De premio encuentra a Donkey y Diddy dentro del paquete

Si te llevas el set completo, completa tu zoológico privado con los hermanos osos y los pájaros banana.

¡Bananas Incluidas!

Franquicias:
Taller de Luigi 535- 2090 México D.F.
Insurgentes 687-7359 682- 8632 México D.F.

Franquicias:
Tepeyac 759-0111
México D.F.
Pericentro:557-1765
México D.F.
TV Continental
México D.F.
564-0166 y 584-1238
Cañada Azul
818-3751183Monterrey N.L
Plaza Fiesta San Agustin



Lozas, azulejos decorados importados directamente de la Isla de Yoshi



Varios diseños
Diferentes acabados
Autoeliminables

¡Sólo encuentra la combinación correcta antes de que te dé un ataque de Tetris!

TETRIS ATTACK

Barbacoa
Carnitas
Tacos al pastor

Es en lo que te convertirás si caes en las garras del ejército de alimañas mutantes del caótico mundo de:



SUPER TURRICAN 2

¡SURTIDOS MANAZOS EN TODO EL JUEGO!

Franquicias:
Mr Sound
Guadalajara
Jal.913-1220084
913-1222632Jardines del Bosque



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

TIPS de TUROK
DINOSAUR HUNTER
NIVEL 3
THE ANCIENT CITY

Vamos a seguir con más tips de este muy largo juego. Para hacerlo más rápido, vamos a dar la localización de los lugares importantes y su explicación si así lo requiere. Y no vamos a decir "elimina a fulanito aquí" a cada rato; solamente cuando te vayan a emboscar haremos mención de ello.

TECNICA PARA BRINCAR

Cuando quieras brincar de un lugar a otro y veas que está algo retirado, intenta esto: Avanza hacia el borde y justo cuando estés en la orilla, espera un poco más para que Turok esté en el aire y ahora brinca; así estarás brincando en el aire. No vayas a dejar que pase mucho tiempo después de dejar el piso, si no, no sale.

TECNICA PARA ELIMINAR A LOS ENEMIGOS DETRAS DE LAS PAREDES.



Cuando veas que hay un enemigo detrás de una pared, colócate pegado a ella y usando tu cuchillo, haz como que le estás pegando.



Si ves que sale sangre, entonces sí le estás bajando energía. También funciona cuando tienes a alguien en un techo.

TECNICA PARA ELIMINAR A LOS TURLINS

Esta técnica funciona muy bien con los Turlins que no te disparan. Dirígete hacia el Turlin y con tu cuchillo bájale energía





mientras das vueltas alrededor de él. Así mientras se voltea para verte mejor, tú le sigues dando por la espalda.



1.- Revisa bien aquí adentro, ya que hay municiones para la escopeta y energía. Por cierto, arriba del cuarto de la derecha hay más energía.

2.- Elimina a los soldados y toma las municiones.



3.- Después de haber eliminado a los enemigos y haber tomado la energía, entra al agua y asegúrate de conseguir los triángulos y las municiones mientras nadas hacia el Norte. Al salir elimina a los 2 tipos que están esperándote y sube por la escalera que te lleva al piso de arriba.





4.- Ya arriba, busca bien en las ruinas cuidándote de no ser sorprendido por los guerreros (utiliza la técnica de arriba). Si observas bien, hay unos triángulos rojos sobre algunas de ellas. Para tomarlos hay que subir al siguiente nivel y brincar (Paso 8).







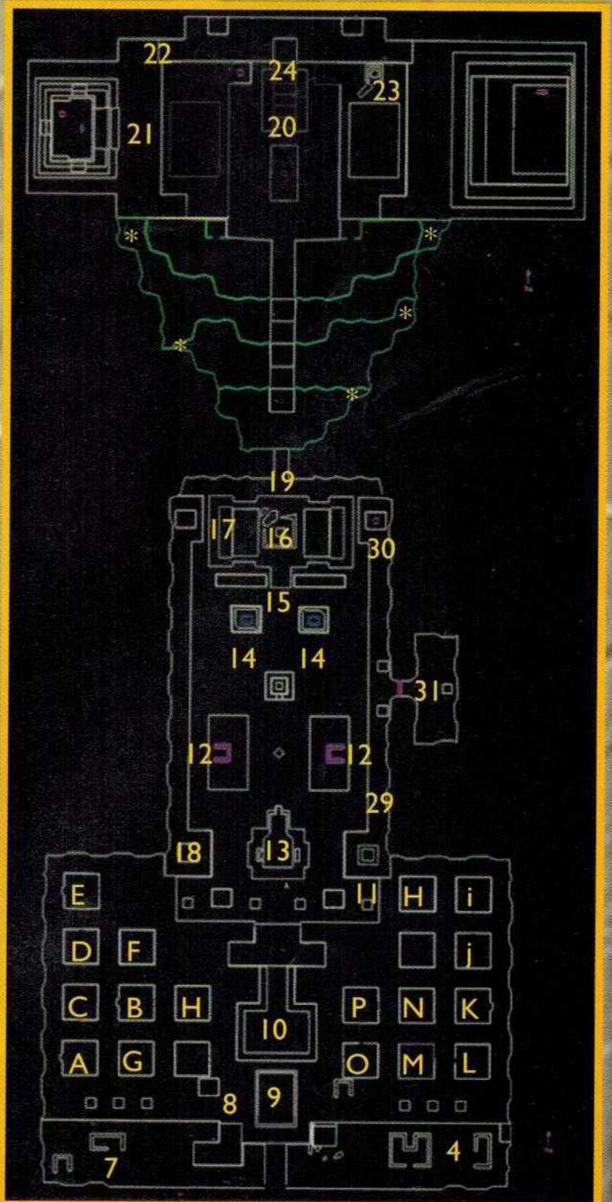
5.- Antes de seguir adelante, arrójate hacia el Sur para llegar al techo de uno de los cuartos donde salen los portales hacia los bonus. Toma sólo lo que necesites (todos los triángulos y la energía necesaria, dejando algo para más tarde) y sal de aquí.





6.- Ahora sí, atraviesa el puente y busca bien las municiones que hay en esta parte (aquí también sale un portal).

TUROK



7.- Arrójate al otro techo de donde sale el 2o. bonus y nuevamente toma todos los triángulos y la energía necesaria.





8.- Llega hasta aquí (el Check Point) y vé hacia tu derecha para saltar y tomar los triángulos rojos que están en el nivel de abajo. Del lado derecho son 2 y del izquierdo es 1.

9.- Regresando al Check Point, inmediatamente a la derecha hay más triángulos.

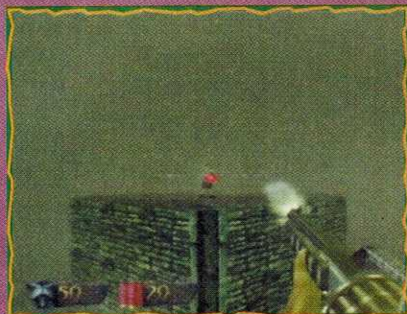


AHORA VAMOS A VER RAPIDAMENTE LAS "CASAS" QUE HAY AQUI, ENTRA EN ELLAS EN EL SIGUIENTE ORDEN:

A: Energía en el piso de arriba.
B: Energía en el piso de arriba. De aquí salta hacia C, usando la técnica de salto descrita anteriormente.
C: Elimina al tipo de arriba y brinca hacia D.
D: Usa las escaleras que van al Norte para llegar a E y tomar los triángulos y las municiones. Regresa y brinca hacia F.



E: Toma los triángulos y deja la armadura para el nivel 8. Regresa a C y usa las escaleras que te llevan al techo de G.



G: Solamente que necesites energía, brinca para llegar a G y elimina desde aquí al tipo que está en H.



10.- Si esperas un rato, aquí sale otro portal. También, hacia el Norte hay una pequeña entrada que te lleva a tomar más triángulos y municiones para la pistola.

11.- Y sigue la diversión en los techos de las "casitas". Desde donde está el 11 en el mapa, brinca hacia H.



H: Brinca hacia 1 y usa la escalera para llegar al techo de J y de aquí saltar a K para tomar 4 triángulos y municiones.



K: En L hay un cuate con su cerbatana, elimínalo desde K y cae en el techo de M.

M: Usa la escalera que te lleva a O. En N hay un Back Pack, pero como eres muy bueno jugando, seguramente aún conservas el Back Pack del nivel 1, así que mejor brinca hacia O.
O: Solamente que necesites flechas Tex, sube al techo de P por las escaleras, ya que hay un tipo de esos que resisten mucho y que tiene un arma de grueso calibre.





No olvides revisar aquellas casitas que no vimos y que tienen premios como los segundos pisos de M y P que accesas brincando desde K.

Regresando a 11, checa bien las 2 casitas que están una a cada lado de las escaleras que te sirven para llegar aquí.





12.- Junto a cada una de estas ruinas hay un Turlin, elimínalo y se abrirá el acceso a los premios que hay aquí dentro.

13.- Arriba de esta pirámide hay energía y del lado derecho (hacia el Oeste) hay una entrada secreta donde obtienes 3 triángulos rojos.

14.- En cada uno de los pozos con agua hay pócimas.





15.- Aquí hay 4 palmeras, 2 de cada lado. En ellas te puedes trepar y conseguir, además de municiones, Spirit Mode, que te será utilísimo para el punto 16.



16.- Entra aquí y utilizando la magia de Spirit Mode, elimina a los 3 sujetos que están dentro y grábate antes de que se vaya... (perdón, es que se fue la luz, pero ya estamos aquí).

17.- Al usar el cuadro de Transport que está al lado de donde te salvas, llegas justo arriba del cuarto obscuro. Vé hacia tu izquierda (al Oeste) y brinca para llegar a la parte que se ve en la foto. Toma los triángulos y avanza hacia el Sur con cuidado, ya que van a salir 3 tipos y 2 Turlins. Brinca hacia el Este para que caigas en el techo del templo y tomes los triángulos.











18.- Aquí tomas la primer llave. Detrás de este cuarto hay energía. También desde aquí puedes brincar al techo del cuarto que está al Sur y esperar para que salga el Bonus.

19.- Entra a la siguiente parte de este nivel, pero antes elimina a los tipos que te emboscan. En esta nueva parte vas a ir subiendo unas escaleras. Antes de ir por ellas, checa bien a los lados (*) ya que hay premios y claro, enemigos que asechan.



TUROK

21.- Antes de ir por este camino nuevo, explora bien los 2 templos que hay aquí. En uno de ellos encuentras municioes y en el de más al fondo hay hasta una armadura (recuerda que te recomendamos guardarlas para los niveles finales) que obtienes al activar switch custodiado por un soldado.

20.- Checa las palmeras y utiliza las del lado izquierdo para llegar al switch custodiado por este cuate y que abre un camino nuevo.





22.- Al Este de este último templo, hay unas escaleras que te llevan a un camino el cual pasa sobre el que se abrió al presionar el switch del paso 20 (tranquilo, ya casi lo exploramos). Aquí encuentras algunas municiones y llegas al otro lado, donde hay otros 2 templos.



23.- Además de checar ambos templos (en el primero hay un Back Pack) toma el triángulo rojo que está oculto en las ruinas que se ven en la foto (al Norte del primer templo).

24.- Ahora sí, entremos al camino nuevo. Al llegar al Check Point, toma los caminos que van a los lados y consigue las municiones y la energía (en el fondo de los pozos) después de eliminar a los soldados.
Ahora continúa por donde venías y te podrás transportar a la siguiente parte de este nivel.





AQUI LO RELEVANTE ES:



25.- La llave número 2.

26.- Los triángulos y las municiones de estos 2 templos. Todos los premios que vas a encontrar siguiendo el contorno de esta parte.

27.- La armadura que está detrás de este otro templo (te recomendamos que hagas una lista de todas las armaduras que has ido apartando, para que no te sea tan difícil encontrarlas luego) y...

28.- La energía que está en el techo y en los costados del templo, así como las municiones justo del lado derecho de las escaleras. Ahora entra a la parte inferior de este templo para que elimines a los 2 Turlins y puedas seguir tu camino hacia a bajo. Aquí cuídate de los escarabajos gigantes y toma lo que encuentres antes de saltar a la plataforma del centro y te transportes al...



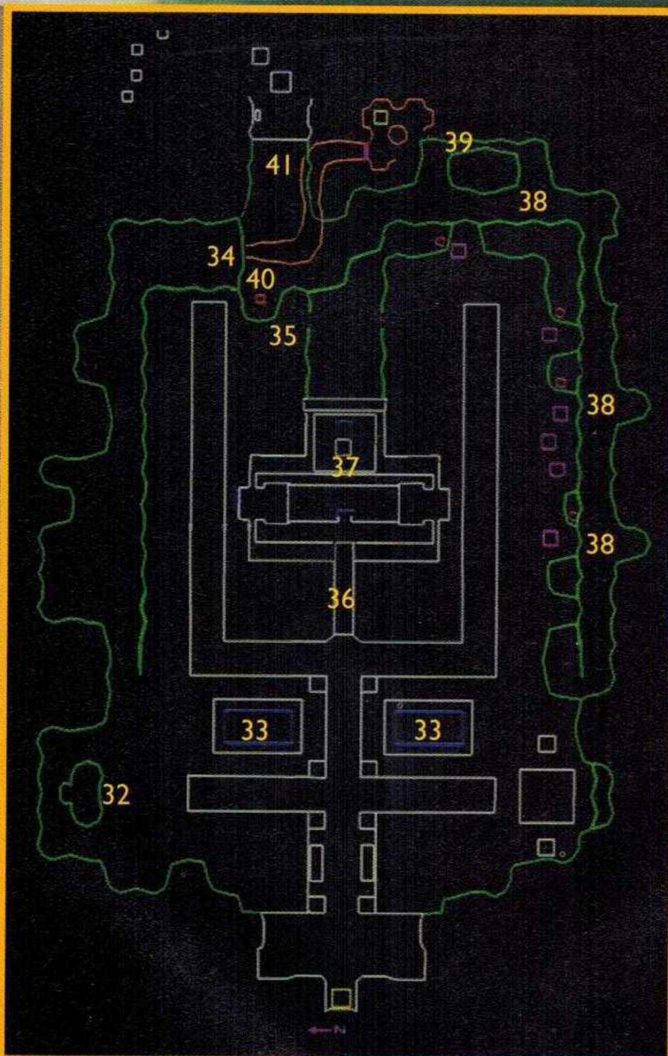
29.- Este de la pirámide. Elimina a los 2 tipos y al Turlin que salen frente a ti y salta hacia el templo que queda al Oeste, para tomar más triángulos. Regresa al camino y sigue avanzando hacia el Norte, para que actives un switch (30) que abre el camino a la parte final del nivel (31).



32.- Aquí pasa por el Check Point y hacia el Norte hay una cueva infestada de Leapers que te conduce a más triángulos y a energía.

33.- En estos pozos con agua, hay un triángulo rojo en cada uno de ellos, así como el portal al bonus que aparece después de un rato.
34.- Elimina a los Turlins y no entres aún en la cueva, ya que está cerrada al final y sólo vas a encontrar escarabajos que se saltan la reja.







35.- Elimina a este otro Turlin y toma los triángulos que están cerca. También elimina a los soldados que anden por ahí y entra a la cueva que sirve como pasaje para atravesar la montaña. Al final de ésta hay otro Turlin y más triángulos, así como soldados. Ya con estos tipos eliminados, toma los premios que haya en la orilla cuidándote de aquellos tipos que estén cerca.

36.- Sube por las escaleras de la pirámide (arriba y del lado izquierdo hay balas) y al llegar al borde, elimina a los tipos que hay a cada lado. (si se caen al agua quedarán flotando y no desaparecerán).





37.- Enfrente del borde, hay un camino que te lleva del otro lado de la pirámide para que tomes un Back Pack (si lo llegaste a perder) y sigas tu camino hacia los switches del Sur.

38.- Ten cuidado aquí, ya que salen unas rejas con picos.
39.- Otra armadura y un triángulo rojo.
40.- Este switch abre la reja de la cueva del Paso 34. Esta cueva queda abajo del switch, así que sólo arrójate al Norte y toma la energía y los triángulos rojos. A estas alturas, seguramente ya debes tener 9 vidas extra y 99 triángulos. Con esto obtienes tu primer Cheat Code que te da vidas infinitas. Es bueno que te lo den aquí, ya que si te lo dan un poco más adelante, sería un problema.

Si aquí te saliera la clave de vidas infinitas sería casi mortal.



41.- Grábate después de eliminar al Turlin. A partir de aquí ya no ponemos mapa, debido a que quedaría muy grande y sería inútil desperdiciar este espacio. Lo único que hay que decir, es que tienes que brincar con mucho cuidado y cuando caigas en una columna con premio, aparecerá un soldado en alguna de las 4 columnas que tienes junto a ti.





Al final de tanto salto, hay una pirámide más que te lleva al portal de salida. Antes de salir, recuerda revisar bien la pirámide. Al rededor de ésta, hay un par de caminos formados por más columnas.
Y al final de cada una, puedes regresar a la pirámide usando este moderno elevador.







Pero eso no es lo importante, ya que si te acuerdas, no hemos encontrado la tercera pieza de esta poderosísima arma llamada Chronosceptor. Esta la consigues tomando el camino del lado izquierdo de la pirámide. Al final de ésta, puedes ver una pared con enredaderas (la primera del nivel). Brinca hacia ella y al llegar hasta arriba, elimina al Turlin y toma la tercera parte del arma.
Ahora sí, toma el portal. Por cierto, falta una llave pero no te apures, ya que la encontrarás después de una pequeña prueba:



Primero, no te preocupes por el cambio de música. Segundo, después de salir del pasillo, entra al agua y toma todo lo que encuentres, incluyendo la armadura [sí, sabemos que te dijimos que no, pero esta armadura no la volverás a ver... siempre que pases la prueba].









Ahora vé al centro del escenario y... ya, vamos a ser sinceros. Se trata de uno de esos terribles jefes. Es Long Hunter, pero no te angusties ya que los camiones los eliminas corriendo detrás de ellos, mientras disparas con la escopeta automática. Recuerda recargarla con las municiones que salgan a las orillas del escenario, pero vé por ellas cuando estés cerca de la orilla, para que el camión no te vaya a "pepenar".
Al soldado es un poco más difícil darle.

Mantente caminando para atrás mientras le disparas. No dejes de moverte y no te vayas a acabar las municiones de la escopeta. Recarga cuando tengas oportunidad y nunca le des la espalda a este tipo.
Al final, obtienes una nueva arma: Pulse Rifle y la última llave.

MAS CHEAT CODES

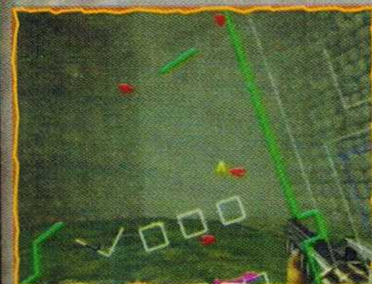
Si creías que los del número anterior eran todos los que había, estás muy equivocado, ya que además de estos todavía faltan más, sólo que te los estamos dosificando para que no abuses de ellos.



NSTHMNDNT

Show Enemies





LLTHCLRSFTHRNB

Purdy Colors



CLLTHTNMTN

Quack Mode



¿Ya checaste las cosas chistosas que salen con los Cheat Codes que hemos dado? Por ejemplo, espera a que vaya a aparecer un enemigo y enciende la clave de Disco Mode para que el personaje baile, ya sea estando semi-invisible o completamente blanco.

NIVEL 4

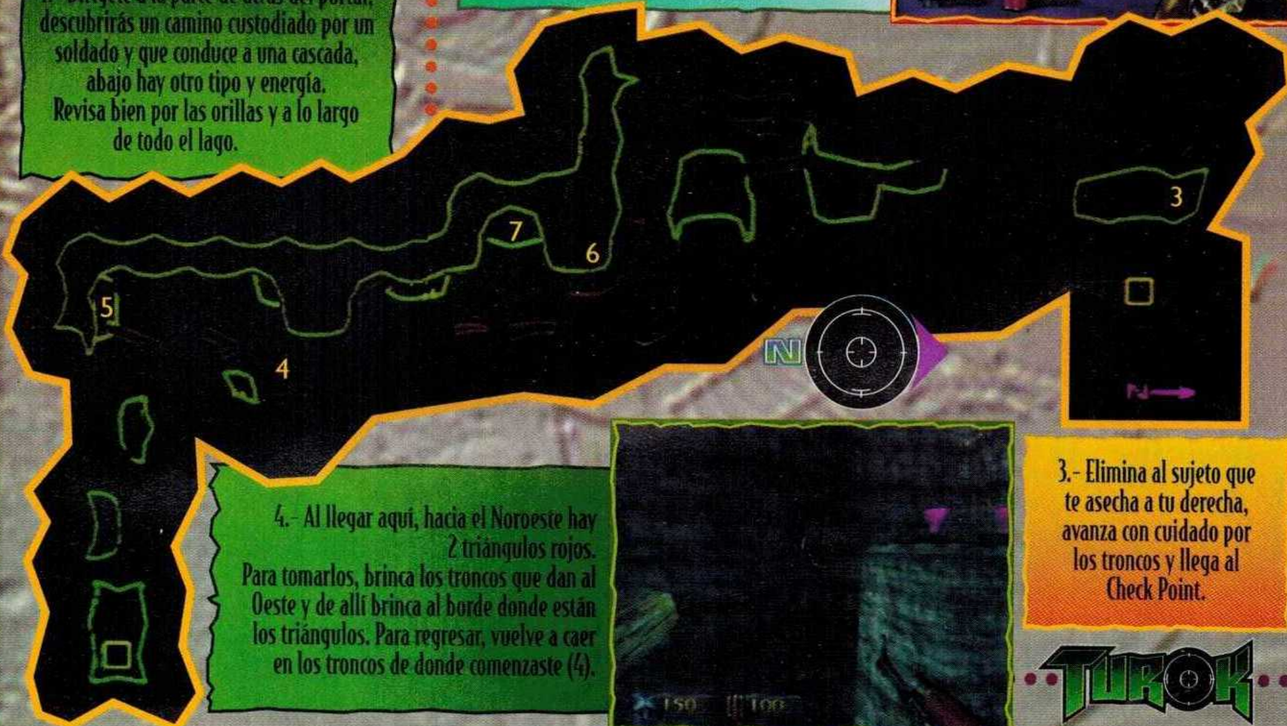
THE RUINS



1.- Dirígete a la parte de atrás del portal, descubrirás un camino custodiado por un soldado y que conduce a una cascada, abajo hay otro tipo y energía. Revisa bien por las orillas y a lo largo de todo el lago.

2.- Nada hasta esta parte, donde hay mayor profundidad y sumérgete. Hasta el fondo encontrarás la entrada a una cueva llena de Leapers y que te lleva a un cuadro azul de transportación. Al salir toma las flechas y...





4.- Al llegar aquí, hacia el Noroeste hay 2 triángulos rojos. Para tomarlos, brinca los troncos que dan al Oeste y de allí brinca al borde donde están los triángulos. Para regresar, vuelve a caer en los troncos de donde comenzaste (4).

3.- Elimina al sujeto que te asecha a tu derecha, avanza con cuidado por los troncos y llega al Check Point.

TUROK



5.- Sube por la liana que da hacia el Sureste y llegarás a otra parte más alta que tiene muchos premios, así como enemigos que los cuidan.

6.- Al recoger todo, arrójate hacia el Noreste y obtendrás el lanzagranadas. ¿Recuerdas esos premios que quedaron pendientes del Nivel 2?, ahora ya puedes tomarlos.



8.- Continúa tu camino y utiliza el cuadro azul para salir de este lugar y llegar a la primera llave de este nivel. Ten cuidado con el tipo que está por ahí.

7.- Justo a la derecha de donde brincaste para llegar al lanzagranadas, déjate caer y encontrarás 5 triángulos rojos. Estos triángulos tómalos sólo en caso de que estés muy seguro que puedes regresar, ya que el salto de regreso está un poco complicado.





9.- Dirígete hacia el puente y atraviésalo cuidando que los tipos que están a los lados no te dañen.

TUROK





10.- Espera aquí y sale el portal al bonus.



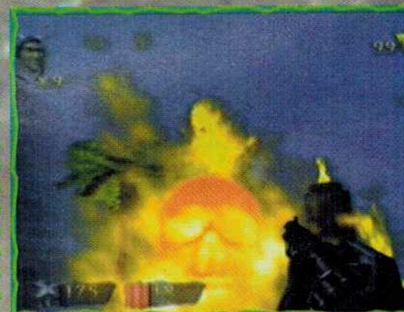
11.- Brinca desde aquí hacia el borde que está al Suroeste y avanza hasta que llegues al final del camino, sube por las lianas y...



12.- Elimina al Turlin de aquí adentro. Detrás de él hay una armadura (enfrente de la casita sale un portal).

13.- Sube al techo de esta casita por aquí y obtendrás Mini Gun, que es el arma que está en el Nivel 2 y que es parecida a la metralleta de un helicóptero. Regresa a 12 brincando hacia el borde que usaste en el punto 11. De aquí, al Este hay unas lianas.





14.- Pasa por el Check Point y ten cuidado con los tipos que te salgan aquí, especialmente el que está arriba de las columnas. Si vas por el camino que lleva al Sur, llegarás a un lugar donde no hay nada más que una reja. Si miras hacia abajo podrás ver la 4a. parte del Chronosceptor. Desafortunadamente tendrás que olvidarte de ella por un buen rato, ya que el acceso para tomarla no es por aquí. Mejor regresa después de entrar al portal que sale aquí y activa el switch que te abre el camino del Oeste.

15.- Elimina al Turlin y podrás accesar a otra parte más del nivel.
16.- En este laberinto, utiliza la técnica de eliminar a los enemigos estando tú detrás de las paredes.



17.- Ten cuidado con los Leapers que asechan dentro de este lugar y pasa por el Check Point. Continúa avanzando y elimina al Turlin para que continúes tu camino.

18.- Ten cuidado con todos los soldados que salen aquí.
19.- Tomas las municiones y triángulos en esta parte.
20.- Aquí encuentras la 2a. llave, pero ten cuidado con los tipos que caen y con las rocas que cuelgan de las cuerdas. Si te pasas rápido y alcanzas a llegar a la llave sin que te peguen las piedras, los tipos que caen desaparecerán. Regresa a 15.





21.- Sube aquí con ayuda de las lianas y toma lo que encuentres, cuidándote de los enemigos y de los 2 Turlins. Puedes usar la técnica de eliminar a los Turlins con tu cuchillo, pero como son 2, vas a tener algunos problemas, aunque también puedes hacer que se peguen entre ellos.





25.- Elimina a este tipo para que puedas abrir el camino hacia el Sur. Aquí hay un cuadro azul hacia el Este, que te lleva a las últimas columnas del paso 22. Aquí tomas Mini Gun.

22.- Activa los 3 switches que están aquí.
23.- Sube por las lianas que hay en este punto y utiliza el cuadro azul para llegar a las primeras columnas del paso 22 y tomar la energía.
24.- Toma los 2 triángulos que hay aquí y brinca hacia Este, para que uses este otro cuadro y llegues a las columnas de enmedio, que tienen una armadura (este paso sáltatelo para que tengas armaduras para el final).



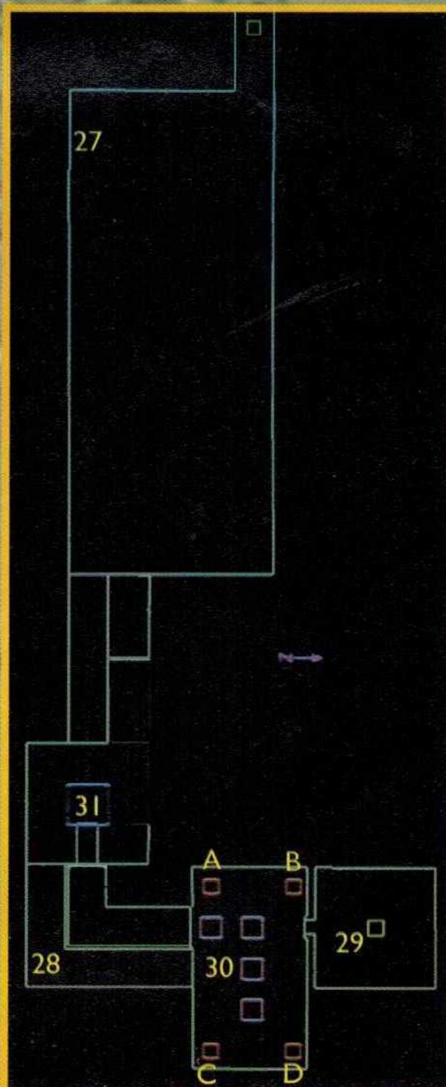
TUROK

26.- Toma este cuadro azul para llegar a la parte final del nivel. Los demás te llevan a un lugar no muy agradable y menos si estás descalzo. Aquí caes en una "piscina". Dentro de ella hay agua (obvio) y premios, sal de ella y al Sur hay muchas columnas. En ellas se esconden varios tipos que debes eliminar.



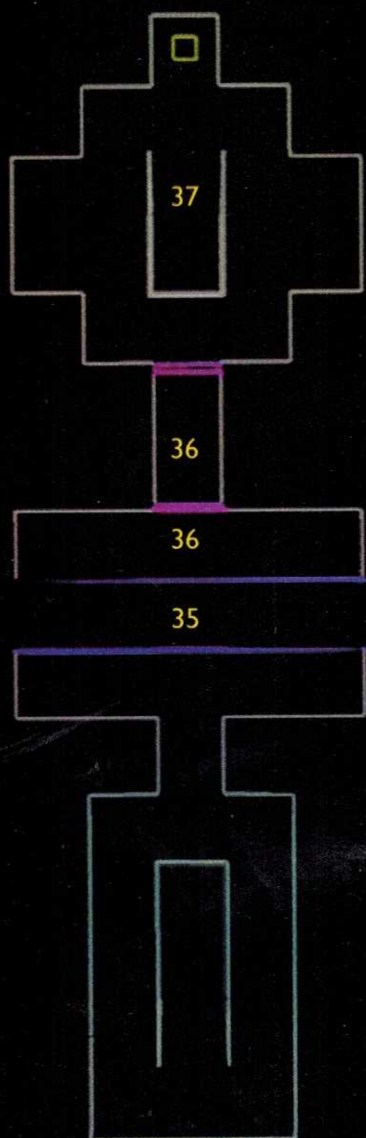
27.- Fíjate bien en la pared de enfrente, ya que es una pared falsa y te conduce a un cuarto con municiones y energía (en el techo).

28.- Avanza con cuidado por este pasillo, ya que sale fuego de las paredes.





29.- Elimina a los insectos gigantes y entra en el cuadro azul. Elimina también a los 2 tipos que cuidan la "fuente" y al Este hay una rampa, que te ayuda a accesar la parte de arriba de la fuente donde hay 4 estatuas y una columna que se levanta y que te ayuda a alcanzar la 4a. pieza del Chronosceptor. Ten cuidado con las estatuas, ya que al subir a la columna, éstas cobran vida, te atacan ferozmente y por si fuera poco, son muy resistentes.



30.- Activa los switches en el orden A, B, C, D y sube por las columnas rápidamente, ya que después de un tiempo, vuelven a bajar.



31.- Entra en la columna de agua y nada hasta arriba. De aquí, nada hacia el Norte para que te salgas de la columna y caigas en una orilla que conduce a las columnas del principio de esta parte.

Aquí tienes que ir brincando de columna en columna para que llegues a la salida de esta parte. El chiste es brincar a una columna que esté más alta para que alcances la parte final. El orden es, desde la 1a. columna: Norte x2, Oeste, Norte, Oestex2, Sur, Oeste, Surx2, Oeste, Noroeste, Oeste, Sur, Suroeste, Oeste, Nortex4 y Oeste.



32.- Al salir, estarás casi enfrente de la salida, pero falta una llave todavía.



33.- Camina por esta delgada orilla con cuidado y cuando pases por el centro de la base, las estatuas cobrarán vida. Te recomendamos que realices maniobras para que entre ellas se eliminen.

34.- Utilizando el switch, desactiva el campo de fuerza que tienes enfrente y utiliza el cuadro azul para llegar a otro sitio de este nivel.
35.- Ten cuidado con los insectos gigantes y busca bien para obtener energía. Dentro del agua hay triángulos y sale un portal.



36.- Elimina a estos 2 tipos pesados, para que tengas acceso a la llave.



37.- Sube las escaleras después de haber eliminado a todos los guerreros y toma la última llave.
Después entra en el cuadro azul, para que llegues a 32.



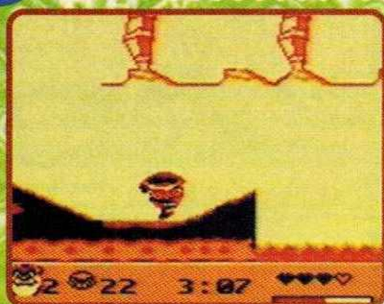
Mientras te diriges a la salida de este nivel, ten cuidado de no caer a la lava y elimina a las libélulas gigantes en cuanto las tengas cerca.

GAME VISTAZO A:

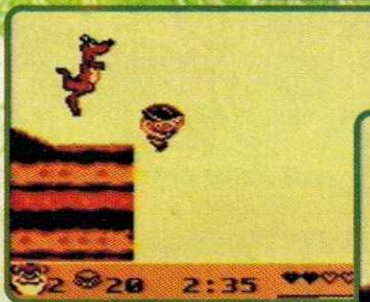




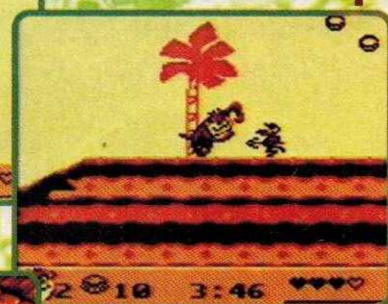
¡La familia de Taz (sus papás y sus 2 hermanos menores) están perdidos! Taz, que es el último que queda de su familia, es también el más salvaje y hambriento de los alrededores. ¿Qué va a hacer ahora? Queda todo en manos de Taz para que rescate a su familia secuestrada.



Básicamente, los movimientos que tienes son: Moverte (con el Pad) y el ya clásico girar de Taz (con el botón).



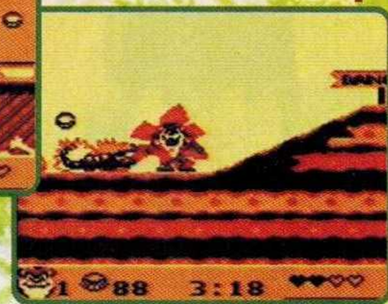
Este último movimiento es la única manera que tienes de eliminar a tus enemigos.

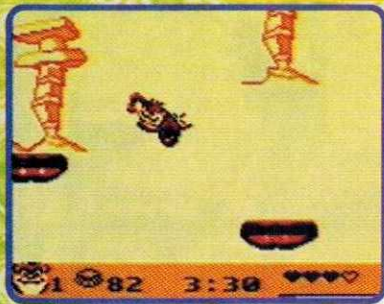




También puedes destruir cierto tipo de paredes con este movimiento.



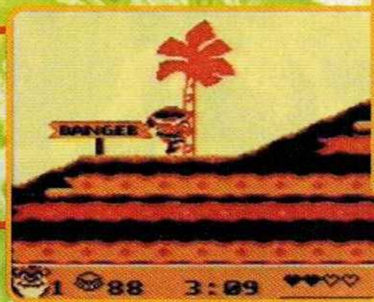




Muchas veces esto te sirve para accesar cuartos ocultos con energía.
Otra cosa que puedes hacer, es tomar vuelo para alcanzar partes del mismo nivel que estén retiradas.



Desafortunadamente, no puedes estar dando vueltas todo el tiempo que quieras, ya que requieres de una cierta cantidad de energía para tus giros. Cuando se te acaba toda, te dan un poquito más de energía, obviamente después de un tiempo.





A lo largo de tu camino por los diferentes niveles, vas a encontrar diversos tipos de items.

Cada 100 de estos, te dan una vida.

ÍTEMS





Con esto tienes unos segundos de invencibilidad, ya que giras y giras y nadie te hace daño.





Con este llenas un poco de tu indicador de poder, para dar vueltas.



Durante tu camino vas a encontrar comida que te recupera un cuadrito de vida.





Te agregan varios puntos por tomar este item.

Por desgracia también hay dinamita, la cual le ocasionará una indigestión a Taz si se la come, cosa que pasa muy fácilmente, pues Taz es un glotón de primera y en cuanto ve algo que parece comida, se lanza tras ella.





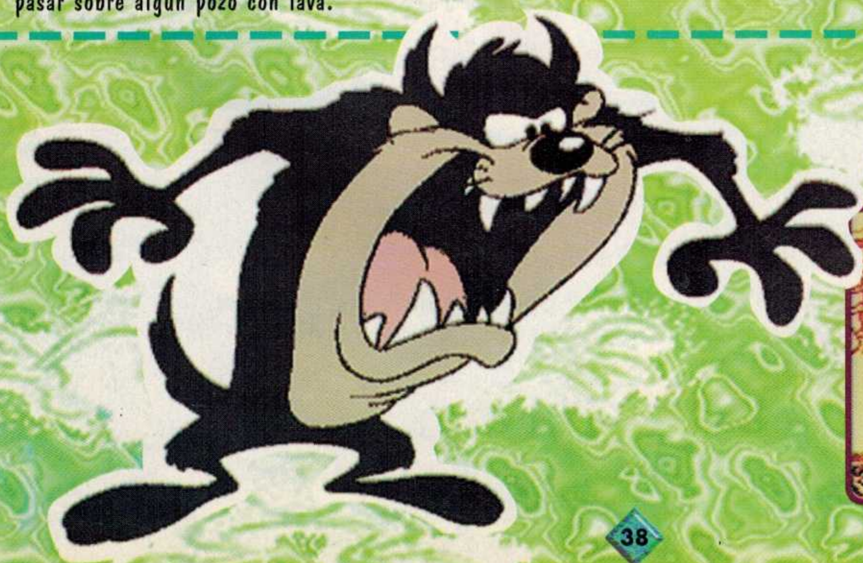


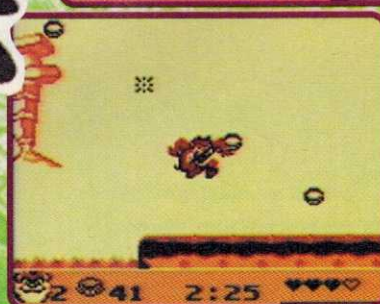




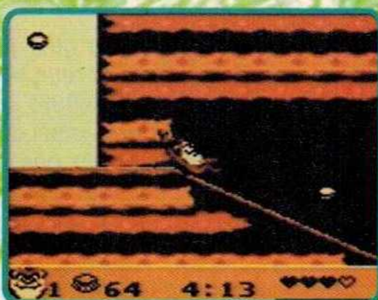
Este otro, te sirve como arma para que lo lances contra tus enemigos. En los niveles tendrás que utilizar trampolines, para llegar a lugares que estén más altos; plataformas que se mueven de un lado a otro para alcanzar el otro extremo del camino y pendientes que te sirven para tomar la velocidad necesaria, para brincar y pasar sobre algún pozo con lava.





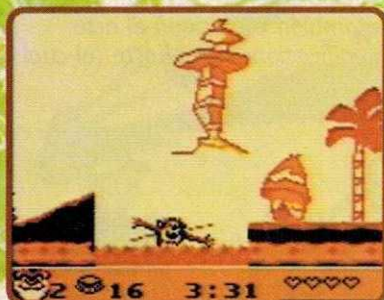




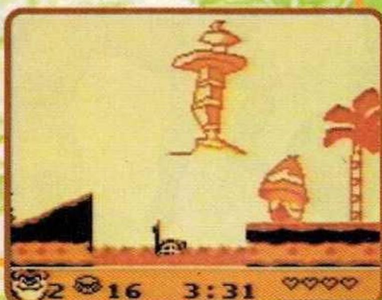


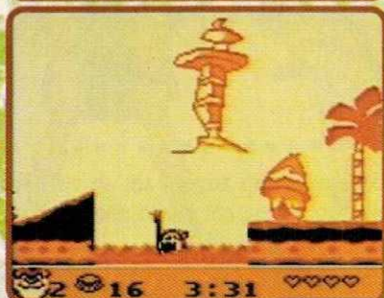
Y si quieres tener energía (ya sea de vida o de giro), ponte muy listo, ya que hay paredes falsas que ocultan cuartos secretos.





Este juego tiene secuencias muy chistosas, como cuando caes a la lava y ya no tienes energía.







BONUS SCORE
= 00
= 1:36
= 01
TOTAL = 002630

Al final de cada nivel, te contabilizan el tiempo que te sobró y los items que hayas tomado. Trata de tomar todo lo que puedas, para acumular muchos puntos.

Y claro, no podían faltar los jefes como Bull Gator o Axl, que siempre están en busca de un demonio de Tazmania, para poder exhibirlo en un zoológico y todos los niños del mundo puedan admirarlo.



O este tenaz cazador, que siempre está creando artefactos para poder atrapar a Taz.



Este título lo pueden jugar 2 personas, no de manera simultánea, ya que cuando eliminen a uno, el otro entra a jugar. Más que nada es competir, para ver quién termina primero el juego.



Tazmania 2 es un juego entretenido y con buena música. Sin embargo, no aprovecha para nada las ventajas que ofrece el Super Game Boy (realmente era para que hubieran puesto un marco con varias poses de Taz). De ahí en fuera, el juego es bastante entretenido y con buena dificultad. Lo que sí le faltó, fueron Continues y que cuando te eliminan, no te regresen al principio de la escena, ya que esto lo hace más difícil.

Realmente esperamos que te haya gustado el número Especial de Arte. ¿Por qué? pues porque nos esforzamos mucho para traerte lo más relevante dentro del Arte en los videojuegos y porque sabemos que eso es algo que te puede gustar mucho y porque... bueno, la realidad es que esperamos que te haya gustado, porque ahora vas a tener más material de esta Edición Especial en los siguientes ejemplares de la revista. La razón es que cuando nos propusimos crear el Especial, qusimos hacerlo lo más completo posible... y se nos pasó la mano. Por lo tanto, en los próximos números verás material que no pudo entrar, pero que no podíamos dejar fuera.

*Definitivamente hablar de **Capcom**, es hablar también de Street Fighter. Quizá el juego más popular de esta década y que aún sigue marcando la pauta en el estilo con más aceptación entre los videojugadores. Este título fue tan popular, que sus creadores lo hicieron evolucionar creando nuevas versiones... y así también evolucionó el arte. Pasando del Street Fighter II hasta el Super Street Fighter II Turbo, hubo muchas modificaciones en el arte (el cual al principio era muy sencillo) y hasta la incursión de nuevos personajes en las versiones finales.*



Street Fighter II Turbo





Street Fighter II Champion Edition

Street Fighter II Turbo

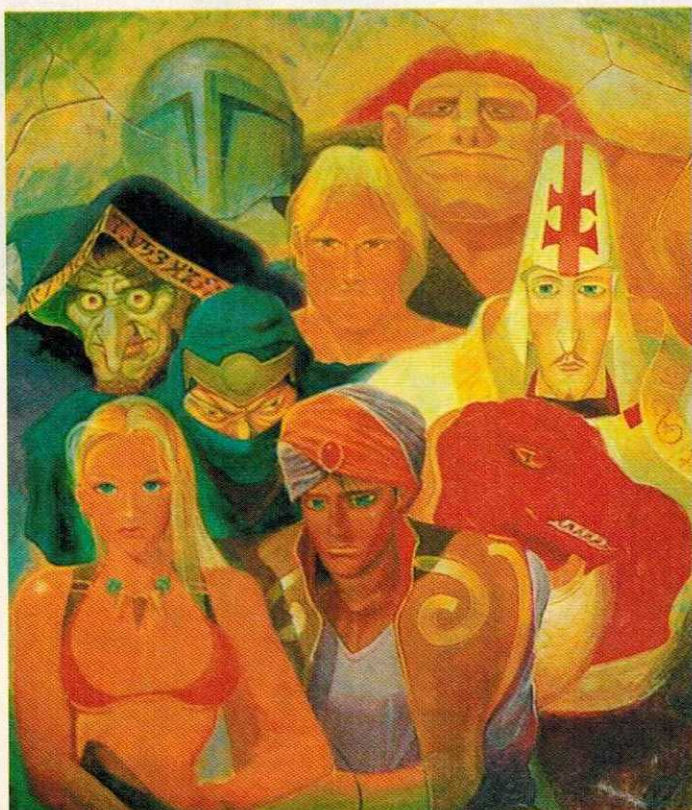








Además de los juegos que presentamos en el Especial, Capcom ha lanzado otros títulos que aunque no han sido tan famosos como las series que hemos mencionado antes, son buenos y nos parece interesante presentar su arte.



Esta ilustración pertenece al juego "Magic Sword". Este título está basado en un juego de Arcade que salió hace tiempo. La "bonita" galería de personajes, son unos ayudantes que te vas encontrando mientras subes una torre, para destruir a un diabólico enemigo.

Esta ilustración pertenece al juego de "Demon's Crest" y como podrás ver, se ve un poco "violenta". A lo mejor fue por eso que la no usaron en la versión americana (y también por los motivos que ya habíamos expuesto anteriormente). De cualquier forma, este es un gran juego.





Para finalizar, tenemos a los personajes del juego "Captain Commando". Este juego apareció hace ya bastante tiempo en Arcade y le tomó casi 4 años poder llegar al formato casero.

El caso de **Konami** es casi como el de Capcom, ellos generalmente no usan el arte que la compañía genera en Japón y prefieren usar el que hacen aquí en América, aunque vale la pena decir que a nuestro parecer, el arte americano de ellos es mucho mejor que el que hace Capcom. Otro punto importante a mencionar es que si tienes algún juego de esta compañía, ya habrás notado que ellos no hacen más que el arte necesario, o lo que es lo mismo: el de la caja.



Como con Capcom, aquí tenemos un pequeño comparativo: la primera ilustración pertenece al juego de "Contra III: The Alien Wars" para Super Famicom y la segunda es del mismo juego, pero en su versión americana. En este caso mejor dejamos que tú decidas cuál arte es mejor, aunque nosotros ya te dimos nuestro punto de vista.





Nintendo®

UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

FiESTA TORNEO



- TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MAS

- EXPERTOS VIDEOJUGADORES
- VIDEOJUEGOS
- PREMIOS



Nintendo® SPORTS

- ACTIVIDADES FISICAS

MUNDO Nintendo®

- ESCENOGRAFIAS ARMABLES





Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.



Seguimos con esta compañía mostrándote el arte original del juego "Sparkster" para el SNES, lo interesante aquí, es que esta es una de las pocas ilustraciones que se usaron de manera indistinta en Japón y en América.

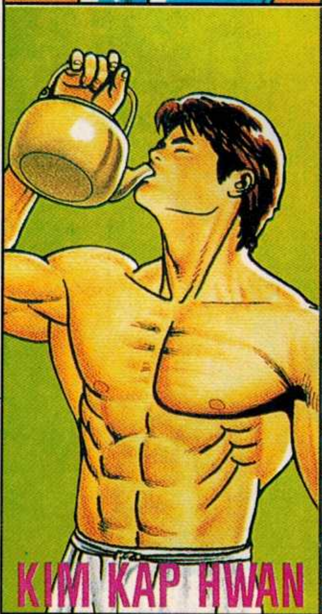
Si recuerdas bien, hace tiempo **Takara** nos dio la sorpresa al comercializar para el SNES (y después para el GB) adaptaciones de los juegos de Arcade de la compañía SNK. El primero que vimos fue "Fatal Fury", el cual no era un muy buen juego. Después tuvimos la oportunidad de checar Fatal Fury II, que fue una mucho mejor adaptación que la primera. En ambos casos, la compañía decidió utilizar arte generado en este continente para comercializarlos aquí. A continuación tenemos el arte que se utilizó en Japón para promocionar "Fatal Fury II". Parte de él, es el que se usó para la versión Arcade y los "retratos" de los personajes se hicieron para unas tarjetas telefónicas (de edición limitada) que se regalaron para promocionar la versión casera.







































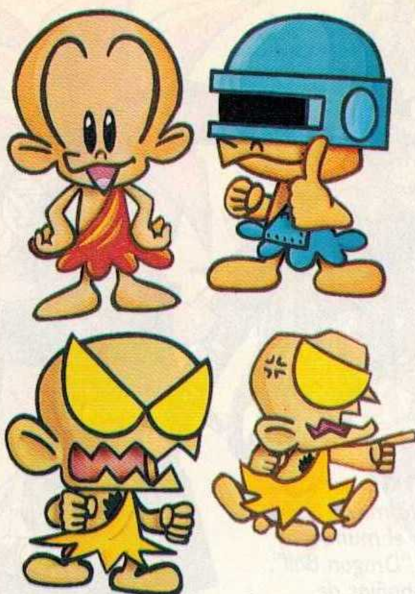

Otro de los juegos que llegaron al SNES gracias a esta compañía, fue el título de "Samurai Shodown". En este caso (y no sabemos si por recomendación de la compañía en Japón o por que les nació a la gente de Takara USA), se utilizó el arte japonés, que también es el arte que se utilizó para promocionar el juego cuando éste salió para Arcade. Generalmente el arte de los juegos de SNK es muy parecido entre si, pero el arte de este título siempre ha sido un poco diferente en estilo a los demás. La ilustración grande se utilizó para la caja del juego.

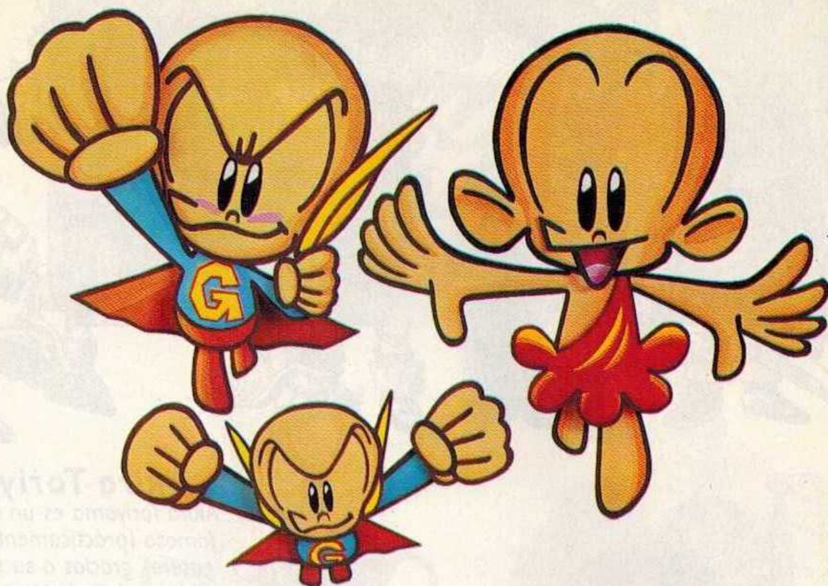






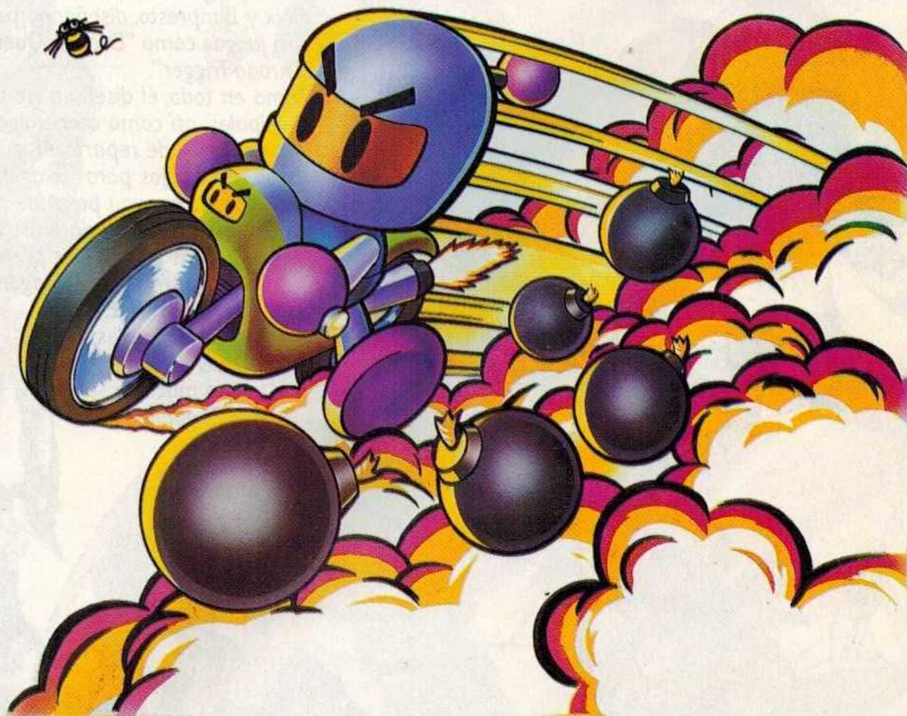








*Aunque **Hudson** lanzó muchos títulos en América (y muchísimos más en Japón), realmente sólo 2 tuvieron la fuerza suficiente para sobresalir. Nos estamos refiriendo a cualquiera de los juegos de la serie "Bomberman" para NES, SNES y GB. La otra serie fue la de "Bonk" para SNES. También aparecieron juegos de este personaje para el GB (más bien, primero apareció para el GB y después para el SNES). Aquí vemos algunas ilustraciones de los poderes que podía adquirir este personaje para el juego "Bonk's Revenge" de SNES y una ilustración de Bomberman montado en una moto. Ambas fueron dibujadas en Japón.*

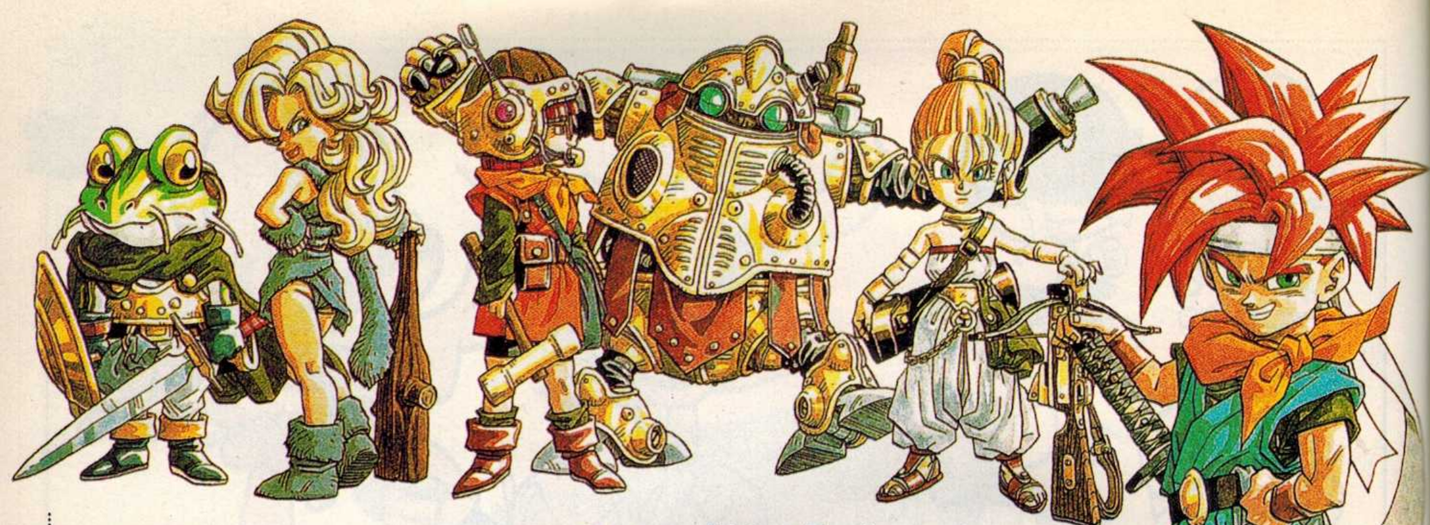




Por cierto, en el especial mencionábamos acerca de las diferencias entre el arte américano y el japonés. Checa este Master Higgins de la versión americana del juego y compáralo con el de Matsushita que vamos a ver más adelante. ¿Verdad que es mucha la diferencia?

Artistas

Algunos artistas famosos en Japón y en los EU (principalmente en Japón), han elaborado algunos trabajos para videojuegos. Estos trabajos han sido principalmente diseños de personajes para las compañías, pero también hay casos en los que los juegos se basan en personajes famosos de estos artistas, algo que no es nada raro. A continuación veremos algunos ejemplos.







Akira Toriyama

Akira Toriyama es un artista muy famoso (prácticamente en el mundo entero), gracias a su serie "Dragon Ball". El ha trabajado para compañías de videojuegos muy famosas como Square, Enix y Banpresto, diseñando personajes para juegos como "Dragon Quest" o "Chrono Trigger". Como en todo, él diseñó a los personajes principales, así como a enemigos y personajes de reparto. Al igual que con sus dibujos para "Dragon Ball", conforme van pasando los años, vemos una gran mejoría en sus trazos, así podrás ver que los primeros dibujos como el mostrado de "Dragon Quest III" para el Famicom (NES) son bastante simples, sus últimos diseños tienen mucho más trabajo y detalle.













Como toda serie famosa, "Dragon Ball" también ha tenido videojuegos, pero los diseños para estos títulos son tomados de trabajos anteriormente desarrollados por el artista y son muy pocos los que ha hecho él o sus artistas (Bird Studio) para un juego en particular.




S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Esperanza #957 int. 402 Col. Narvarte C.P.03020 México D.F.



A continuación tenemos una serie de trucos que te ayudarán en este largo juego de Midway.

PASSWORDS

Una buena opción son los passwords, esto te permite empezar en un nivel que te hayas quedado con las armas que encontraste, su número de balas, energía y armadura. Son prácticamente los mismos datos que se quedan grabados dentro del Controller Pack, con la diferencia de que con este último es más rápido empezar a jugar y no tienes que estar escribiendo nada al terminar un nivel. De cualquier forma no te preocupes, pues si no tienes un Controller Pack, a continuación te damos los passwords para todas las escenas del juego en los 4 niveles de dificultad.

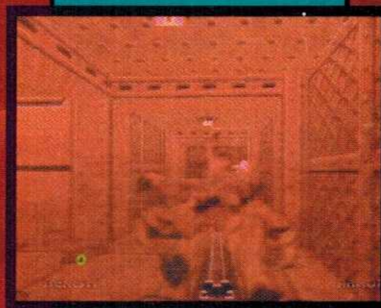
NIVEL 2 — The Terraformer

Be Gentle!	CDP8 9BJ2 68ZT SVK?
Bring it On!	CJPR 9BJ1 68Z? QVK?
I Own Doom!	CNN8 9BJ0 680T NVK?
Watch Me die!	CSNR 9BJZ 680? LVK?

NIVEL 3 — Main Engineering

Be Gentle!	CXM8 9BJY 681T JVK?
Bring it On!	C1MR 9BJX 681? GVK?
I Own Doom!	C5L8 9BJW 682T DVK?
Watch Me die!	C9LR 9BJV 682? BVK?

NIVEL 4 — Holding Area



Be Gentle!	DDK8 9BJT 683S 9VK?
Bring it On!	DJKR 9BJS 6839 7VK?
I Own Doom!	DNJ8 9BJR 684S 5VK?
Watch Me die!	DSJR 9BJQ 6849 3VK?

NIVEL 5 — Tech Center

Be Gentle!	DXH8 9BJP 685S 1VK?
Bring it On!	D1HR 9BJN 6859 ZVK?
I Own Doom!	D5G8 9BJM 686S XVK?
Watch Me die!	D9GR 9BJL 6869 VVK?

NIVEL 6 — Alpha Quadrant

Be Gentle!	FDF8 9BJK 687S SVK?
Bring it On!	FJFR 9BJJ 6879 QVK?
I Own Doom!	FND8 9BJH 688S NVK?
Watch Me die!	FSDR 9BJG 6889 LVK?

NIVEL 7 — Research Lab

Be Gentle!	FXC8 9BJF 689S JVK?
Bring it On!	F1CR 9BJD 6899 GVK?
I Own Doom!	F5B8 9BJC 68?S DVK?
Watch Me die!	F9BR 9BJB 68?9 BVK?

NIVEL 8



Tech Center

Be Gentle!	GD?8 9BC? 69BR ?BK?
Bring it On!	GJ?R 9BC9 69B8 8BK?
I Own Doom!	GN98 9BC8 69CR 6BK?
Watch Me die!	GS9R 9BC7 69C8 4BK?

NIVEL 9

Even Simpler

Be Gentle!	GX88 9BC6 69DR 2BK?
Bring it On!	G18R 9BC5 69D8 0BK?
I Own Doom!	G578 9BC4 69FR YBK?
Watch Me die!	G97R 9BC3 69f8 WBK?

NIVEL 10

The Bleeding

Be Gentle!	HD68 9BC2 69GR TBK?
Bring it On!	HJ6R 9BC1 69G8 RBK?
I Own Doom!	HN58 9BC0 69HR PBK?
Watch Me die!	HS5R 9BCZ 69H8 MBK?

NIVEL 11

Terror Core

Be Gentle!	HX48 9BCY 69JR KBK?
Bring it On!	H14R 9BCX 69J8 HBK?
I Own Doom!	H538 9BCW 69KR FBK?
Watch Me die!	H93R 9BCV 69K8 CBK?

NIVEL 12



Altar of Pain

Be Gentle!	JD28 9BCT 69LQ ?BK?
Bring it On!	JJ2R 9BCS 69L7 8BK?
I Own Doom!	JN18 9BCR 69MQ 6BK?
Watch Me die!	JS1R 9BCQ 69M7 4BK?

NIVEL 13

Dark Citadel

Be Gentle!	JX08 9BCP 69NQ 2BK?
Bring it On!	J10R 9BCN 69N7 0BK?
I Own Doom!	J5Z8 9BCM 69PQ YBQ?
Watch Me die!	J9ZR 9BCL 69P7 WBK?

NIVEL 14

Eye of the Storm

Be Gentle!	KDY8 9BCK 69QQ TBK?
Bring it On!	KJYR 9BCJ 69Q7 RBK?
I Own Doom!	KNX8 9BCH 69RQ PBK?
Watch Me die!	KSXR 9BCG 69R7 MBK?

NIVEL 15

Dark Entries

Be Gentle!	KXW8 9BCF 69SQ KBK?
Bring it On!	K1WR 9BCD 69S7 HBK?
I Own Doom!	K5V8 9BCC 69TQ FBK?
Watch Me die!	K9VR 9BCB 69T7 CBK?

NIVEL 16



Blood Keep

Be Gentle!	LFT8 9BB? 69VP ?VK?
Bring it On!	LKTR 9BB9 69V6 8VK?
I Own Doom!	LPS8 9BB8 69WP 6VK?
Watch Me die!	LTSR 9BB7 69W6 4VK?



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Esperanza #957 int. 402 Col. Narvarte CP03020 México D.F.

NIVEL 17

Watch Your Step

Be Gentle!	LYR8 9BB6 69XP 2VK?
Bring it On!	L2RR 9BB5 69X6 0VK?
I Own Doom!	L6Q8 9BB4 69YP YVK?
Watch Me die!	L?QR 9BB3 69Y6 WVK?

NIVEL 18

Spawned Fear

Be Gentle!	MFP8 9BB2 69ZP TVK?
Bring it On!	MKPR 9BB1 69Z6 RVK?
I Own Doom!	MPN8 9BB0 690P PVK?
Watch Me die!	MTNR 9BBZ 6906 MVK?

NIVEL 19

The Spiral

Be Gentle!	MYM8 9BBY 691PKVK?
Bring it On!	M2MR 9BBX 6916 HVK?
I Own Doom!	M6L8 9BBW 692P FVK?
Watch Me die!	M?LR 9BBV 6926 CVK?

NIVEL 20



Breakdown

Be Gentle!	NF8 9BBT 693N ?VK?
Bring it On!	NKKR 9BBS 6935 8VK?
I Own Doom!	NPJ8 9BBR 694N 6VK?
Watch Me die!	NTJR 9BBQ 6945 4VK?

NIVEL 21

Pitfalls

Be Gentle!	NYH8 9BBP 695N 2VK?
Bring it On!	N2HR 9BBN 6955 0VK?
I Own Doom!	N6G8 9BBM 696N YVK?
Watch Me die!	N?GR 9BBl 6965 WVK?

NIVEL 22

Burnt Offerings

Be Gentle!	PFF8 9BBK 697N TVK?
Bring it On!	PKFR 9BBJ 6975 RVK?
I Own Doom!	PPD8 9BBH 698N PVK?
Watch Me die!	PTDR 9BBG 6985 MVK?

NIVEL 23

Unholy Temple

Be Gentle!	PYC8 9BBF 699N KVK?
Bring it On!	P2CR 9BBD 6995 HVK?
I Own Doom!	P6B8 9BBC 69?N FVK?
Watch Me die!	P?BR 9BBB 69?5 CVK?

NIVEL 24



No Escape

Be Gentle!	QF?8 9BF? 6?BM ?BK?
Bring it On!	QK?R 9BF9 6?B4 8BK?
I Own Doom!	QP98 9BF8 6?CM 6BK?
Watch Me die!	QT9R 9BF7 6?C4 4BK?

NIVEL 25 – Cat and Mouse

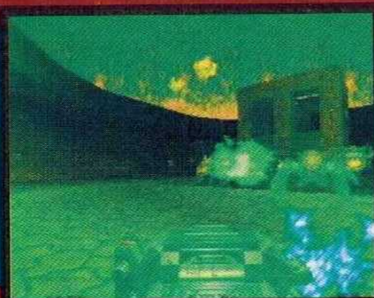
Be Gentle!	QY88 9BF6 6?DM 2BK?
Bring it On!	Q28R 9BF5 6?D4 0BK?
I Own Doom!	Q678 9BF4 6?FM YBK?
Watch Me die!	Q?7R 9BF3 6?F4 WBK?

NIVEL 26 – Hardcore

Be Gentle!	RF68 9BF2 6?GM TBK?
Bring it On!	RK6R 9BF1 6?G4 RBK?
I Own Doom!	RP58 9BF0 6?HM PBK?
Watch Me die!	RT5R 9BFZ 6?H4 MBK?

NIVEL 27 – Playground

Be Gentle!	RY48 9BFY 6?JM KBK?
Bring it On!	R24R 9BFX 6?J4 HBK?
I Own Doom!	R638 9BFW 6?KM FBK?
Watch Me die!	R?3R 9BFV 6?K4 CBK?



NIVEL 28 – The Absolution

Be Gentle!	SF28 9BFT 6?LL ?BK?
Bring it On!	SK2R 9BFS 6?L3 8BK?
I Own Doom!	SP18 9BFR 6?ML 6BK?
Watch Me die!	ST1R 9BFQ 6?M3 4BK?

NIVEL 29 – Outpost Omega

Be Gentle!	SY08 9BFP 6?NL 2BK?
Bring it On!	S20R 9BFN 6?N3 0BK?
I Own Doom!	S6Z8 9BFM 6?PL YBK?
Watch Me die!	S?ZR 9BFL 6?P3 WBK?

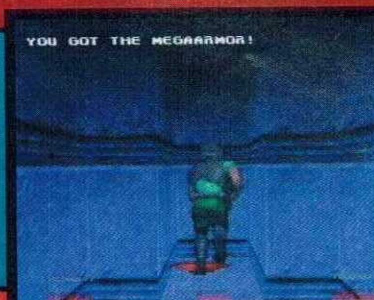
NIVEL 30 – The Lair

Be Gentle!	TFY8 9BFK 6?QL TBK?
Bring it On!	TKYR 9BFJ 6?Q3 RBK?
I Own Doom!	TPX8 9BFH 6?RL PBK?
Watch Me die!	TTXR 9BFG 6?R3 MBK?



NIVEL 31 – In the Void

Be Gentle!	TYW8 9BFF 6?SL KBK?
Bring it On!	T2WR 9BFD 6?S3 HBK?
I Own Doom!	T6V8 9BFC 6?TL FBK?
Watch Me die!	T?VR 9BFB 6?T3 CBK?



NIVEL 32 – Hectic

Be Gentle!	VBT8 9BD? 6?VK 9VK?
Bring it On!	VGTR 9BD9 6?V2 7VK?
I Own Doom!	VLS8 9BD8 6?WK 5VK?
Watch Me die!	VQSR 9BD7 6?W2 3VK?

FEATURES

El password que te vamos a dar más adelante es bastante útil, pues te permite entrar a una pantalla de opciones oculta. Para activarla, primero introduce el password del que estábamos hablando, que es el siguiente: **?TJL BDFW BFGV JVVB**

Una vez que lo pongas, comenzarás el juego en el primer nivel, como cuando escoges la opción de juego nuevo, pero si presionas Start para poner Pausa y hacer aparecer la pantalla de opciones, verás que hay un nuevo menú de nombre "Features".



En este menú, encontrarás unas funciones que detallamos a continuación:

Warp to Level

Con esta opción podrás escoger el nivel al que te quieres mover sin mayor problema (checa los nombres con los passwords, para que sepas a cuál vas) Es más fácil si eliges el nivel con el Control Pad en lugar del 3D Stick. Una vez que selecciones el nivel al que quieres ir, presiona cualquiera de los botones de la unidad C.



Invulnerable

Con esta opción decides si activas el modo de "Invulnerable" que como su nombre lo indica, sirve para que los enemigos no te hagan daño.



Health Boost



En cualquier momento podrás entrar a esta opción para recuperar tu energía al 100%. Obviamente si activas el modo "Invulnerable" no tendrá mucho caso que la utilices.

Weapons



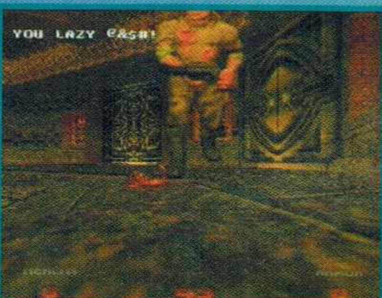
Funciona igual que la función de Health Boost, con la diferencia de que lo que pone al 100% son tus armas y no tu energía.

Map Everything

Al poner en On esta opción, verás el mapa completo del nivel que estás jugando. El problema es que a diferencia de los anteriores juegos de Doom, aquí hay zonas secretas que no aparecen en el mapa, lo que no garantiza que descubras todos los secretos.





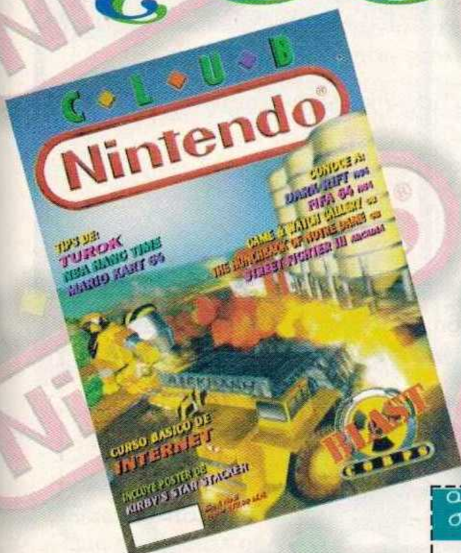


Aunque este no es el "Súper truco" sí lo publicamos porque es algo bastante ocioso: Una vez que te eliminen en este juego, espera por unos 30 segundos sin presionar nada y de repente aparecerán unos mensajes en la parte superior de la pantalla. Aunque estos avisos no sirven para algo en especial, sí hay unos que son muy chistosos... y otros muy agresivos.

12 x 10 = UN AÑO



¿COMO VES?



Sí,

ahora te damos 12 números por el precio de 10 y así tendrás un año completo de



CLUB Nintendo

directamente en tu casa.

Cupón de suscripción

Sí quiero recibir 12 números de CLUB NINTENDO por sólo $120.00 pesos

NOMBRE Y APELLIDOS

CALLE NO. #INT. COLONIA

CIUDAD ESTADO C.P.

TELEFONO

Forma de pago elegida

☐ Cheque certificado o de caja (a nombre de **Editorial Televisa**)

☐ Giro postal Afiliación 5017025

☐ Tarjeta de crédito: ☐ Banamex ☐ Bancomer ☐ Carnet



Si elegiste la última opción favor de llenar los siguientes datos:

NOMBRE DEL TITULAR: ____________

NUMERO DE TARJETA: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

FECHA DE VENCIMIENTO: ____________ FIRMA DEL TITULAR: ____________

◆ Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del banco emisor el importe de este título en los términos del contrato suscrito para uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo a:
Lucio Blanco Núm. 435
Col. San Juan Tlihuaca
C.P. 02400, México, D.F.

Teléfonos de suscripciones:



561-7233 y 230-9628
de las 9 hasta las 21 horas
por fax al:

230-9544

o si prefieres por correo electrónico
suscripciones@siedi.spin.com.mx

MARIO PAINT

Ahora que Nintendo ha reeditado algunos títulos para el SNES, como Mario All Stars y Super Mario Kart, no podía dejar a un lado uno de los juegos más entretenidos e interactivos que se hayan realizado para este sistema: Mario Paint.

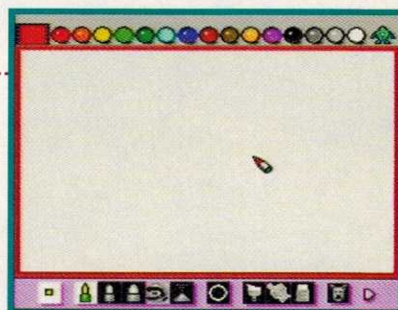


Mario Paint fue lanzado por primera vez en 1993, e inmediatamente tuvo una gran aceptación. Se trata de un programa de trabajo muy similar a los básicos de dibujo de algunas computadoras, pero eso sí, mucho más divertido y con algunas otras funciones que hacen de él un juego único y sensacional.

Aunque la mayoría de nosotros tenemos ya alguna noción de su uso, no resistimos la idea de aprovechar su reedición y sacarle algunas cosas que nos harán correr por el cartucho y probar nuestras dotes de artista, músico o animador, o quizá ¿por qué no? productor de nuestros propios video-clips, así que comencemos a reencontrarnos con este programa.



Cuando enciendas tu SNES aparecerá la siguiente pantalla. Prueba poner el cursor en forma de mano sobre las letras que forman las palabras Mario Paint y aprieta el botón del mouse para que veas los distintos efectos que ocultan.
Ahora coloca el cursor sobre la letra P, rápidamente ponla bajo la letra R y cuando pase el avión arriba del título, señala la estrella que cae diagonalmente, así una lluvia de figuras incluídas en el juego aparecerán en tu pantalla.
Para tener acceso al programa, coloca la mano sobre Mario y aprieta el botón del mouse.



Después de la animación de introducción, se despliega la pantalla de trabajo que está dividida en tres partes.
En la parte superior se encuentran las esferas de colores y hasta el extremo superior izquierdo está Mr. Crayon, un ícono en donde puedes seleccionar las diferentes texturas y stamps que podrás utilizar posteriormente.
Al centro está el campo gráfico donde podrás realizar tus dibujos y en la parte baja, están las herramientas.
Ahora conozcamos los distintos íconos que nos servirán para conocer las funciones del programa:



ROTATE FLIP

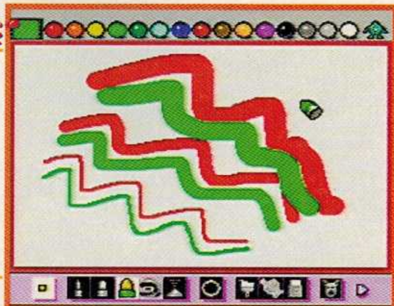


Sirve para girar e invertir tus dibujos en distintas direcciones, así como los stamps y las letras.

PENS



Esta herramienta te ayuda a seleccionar el grosor del punto de tu pluma.



STAMPS

Con esta dispone sellos en tu pantalla, al igual que letras.

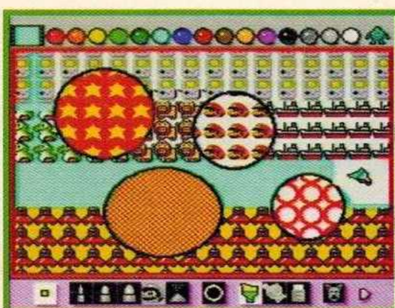




AIRBRUSH

Funciona como un "spray" que te da algunos efectos interesantes con los colores o los stamps.





PAINT BRUSH

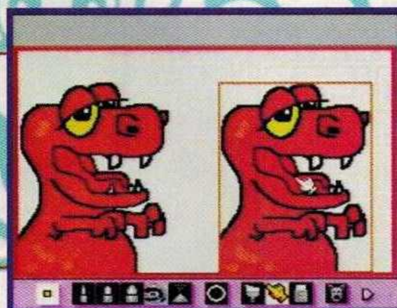
Esta brochita te ayuda a rellenar las partes de tu dibujo con colores o texturas.



COPY



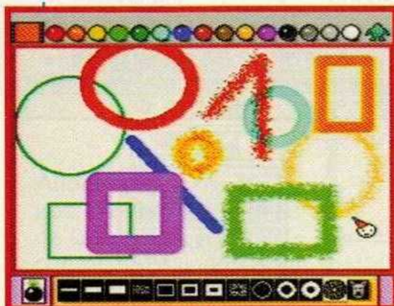
Es la herramienta que te ayuda a duplicar los elementos de tu dibujo que desees reproducir instantáneamente.





SHAPE TEMPLATES

Este ícono te permite accesar a las herramientas de trazo como líneas, cuadros o círculos de diferentes grosores.





ERASERS



Seis tipos de gomas acompañan a este ícono, además de nueve efectos especiales que eliminan todo lo que puedes tener en tu pantalla, son muy útiles cuando quieras hacer algún efecto especial en una animación.





THE UNDO DOG



Este perrito hace que retrocedas un paso atrás en tu trabajo. Es muy útil para corregir el último trazo que has realizado en tu dibujo, sin tener que echar mano de la goma.





BOMB

Este ícono te sirve para abandonar alguna parte del programa donde te encuentres trabajando.



TEXT STAMPS



Usa esta herramienta para escribir textos en tus dibujos, números o caracteres japoneses.

CUSTOM STAMPS



Aquí puedes crear y salvar 15 stamps de tu propia creación. Estas te serán muy útiles para crear personajes o efectos muy interesantes.





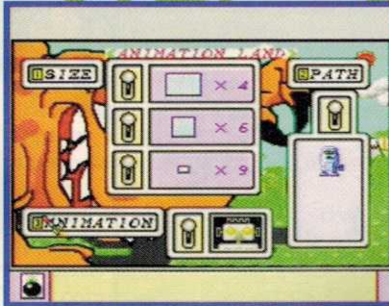


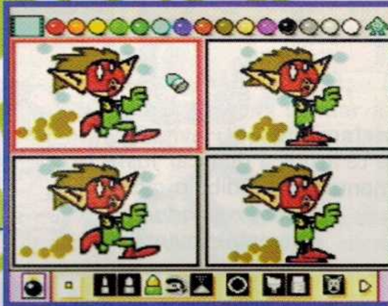
BACKGROUND

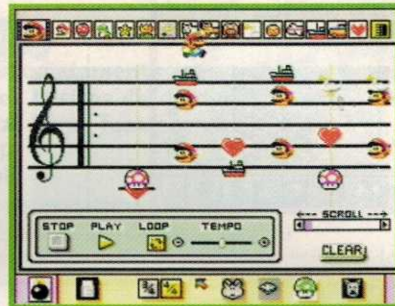
Con esta herramienta, puedes rellenar el fondo con texturas o con color antes de empezar tus dibujos.













Un pequeño programa de música, donde puedes escribir alguna obra de tu inspiración, que podrá acompañar a tus dibujos o animaciones.

MUSIC



Esta es una herramienta muy especial, ya que te permite crear animaciones básicas de 4, 6 y 9 cuadros, además de proporcionarles movimiento a través de la pantalla, mediante la herramienta llamada Path.

ANIMATION







Este robot te permitirá grabar un dibujo, una animación y una pieza musical simultáneamente y además te da acceso al libro de colorear incluído en el programa.

SAVE



MUSIC SELECT

Pon cualquier tipo de música a tu elección o apágala mientras estés trabajando.







Esta herramienta esconde el marco de herramientas y colores, sustituyéndola por un marco negro.

MUSIC SELECT







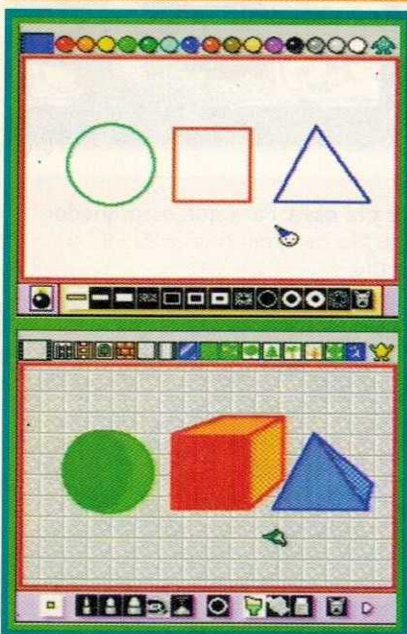
Por último, este juego te ayudará a obtener la destreza necesaria para manejar el mouse. ¡Pero no dejes "bichos" embarrados en tu pantalla!



GNAT ATTACK



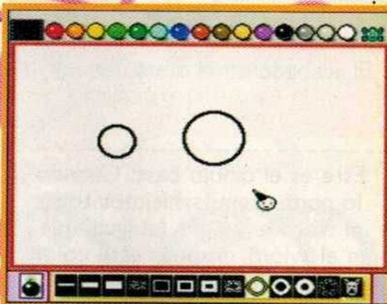
Prueba cada uno de estos elementos, para que te familiarices con ellos o simplemente para darles una repasadita (si eres de los que prefieren saltarse el manual o no hacerle caso a los rollotes que a veces nos echamos, deja correr el demo de tu cartucho y podrás ver cómo funciona cada una de estas herramientas), porque ahora te vamos a dar algunos tips de cómo sacarle más jugo a tu Mario Paint:



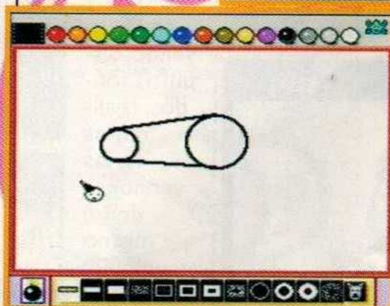
Antes de empezar a dibujar, debemos recordar que todo lo que existe a nuestro alrededor está construído a partir de tres formas básicas y que son el círculo, el triángulo y el cuadrado.

A partir de estas formas, podremos construir lo que queramos y darle a nuestros dibujos la apariencia de tercera dimensión o volumen. Aquí aplicamos a estas formas colores y texturas, para dar la apariencia de que son objetos sólidos.

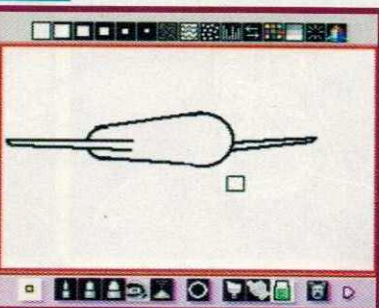
Hagamos algo más complicado, qué te parece si construímos este avión, aunque se ve difícil, verás que es muy sencillo dibujarlo:



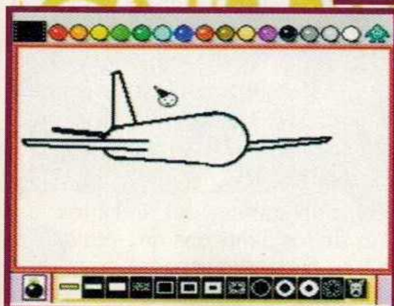
Con la herramienta de Shape Templates haz un pequeño círculo al frente de tu pantalla y otro un poco más pequeño hacia atrás.

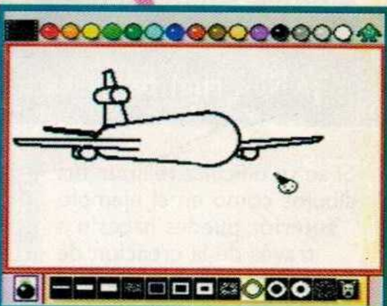


Ahora únelos con dos líneas, este cilindro que se forma, se convertirá en el cuerpo del avión.

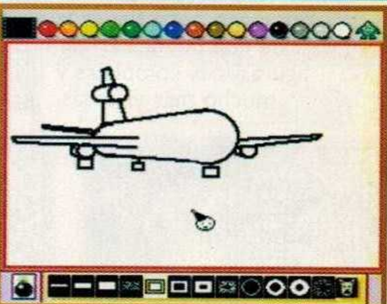


Ahora ubiquemos las alas, dos líneas que salen de la tercera parte del cuerpo del cilindro y que se unen en un extremo, las forman. Te recomendamos ir borrando las partes del dibujo que no te sirvan, ya que evitarán que te confundas, cuando sigas elaborando las partes de tu avión. Tres líneas más al final del cilindro y dos diagonales forman la cola.





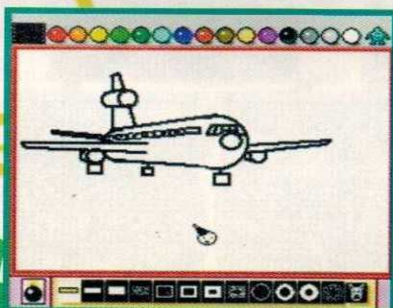
¿Recuerdas cómo construimos el primer cilindro? Tres más, uno en la cola y dos bajo las alas, representarán las turbinas y motores.



¡Uf! ¿Le vas hallando forma? Construye ahora el tren de aterrizaje con simples rectángulos y líneas

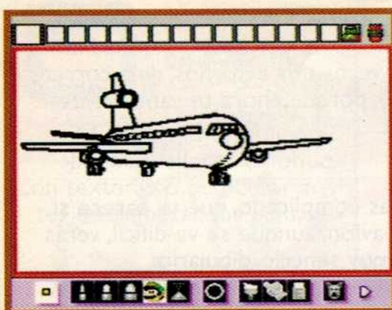
Sólo llevamos la mitad de nuestro trabajo terminado, pero quizá es la parte más sencilla llamada acabado.





Con otro círculo ubicamos la nariz del avión y con líneas construímos la ventana de la cabina, después agregamos otras dos paralelas al cuerpo del avión y con esta formaremos las ventanillas.





Con algunos círculos más, terminamos con los detalles de las turbinas y del tren de aterrizaje.

Ahora que ya está terminado, tú decide el color y el fondo de tu avión, puedes borrar el tren de aterrizaje y dibujarle un fondo azul con nubes, utilizando la brocha para pintar y el aerógrafo para dar la sensación de que está volando.



El acabado en el dibujo es muy importante, a esto se le conoce como darle intención a la obra. Para que esto quede más claro, checa los siguientes ejemplos:

Este es el dibujo base. Cuando lo comenzamos, hicimos todo el trazo en negro (al igual que en el avión), después este color, el trazo lo cambiamos con la brocha a blanco y rellenamos todas las partes con negro.

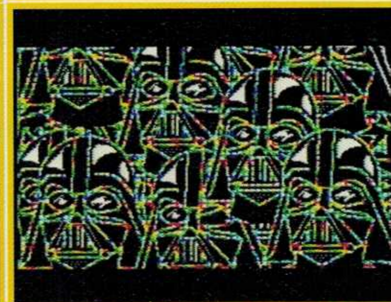


Ahora, variando colores y construyendo distintos fondos, realizamos varias versiones de un mismo dibujo:



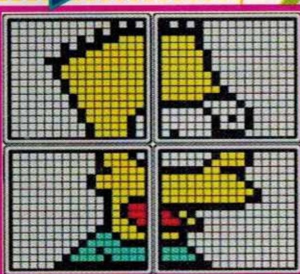






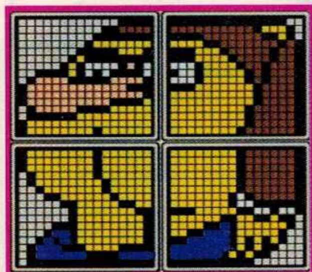
¿A ver, cuál te gusta más?

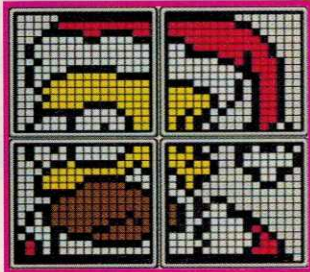
Si se te dificulta realizar tus dibujos como en el ejemplo anterior, puedes hacerlo a través de la creación de stamps. Este proceso de colorear pixel por pixel es laborioso, pero tienes la ventaja de que puedes armar figuras más complejas y mucho más vistosas.



Ya antes habíamos hablado de las distintas técnicas para crear stamps, aunque otras que recientemente se nos han ocurrido es dibujar directamente sobre papel milimétrico (te recomendamos el de tono verde, porque en el rojo es más difícil distinguir los colores) o puedes realizar un dibujo previo en hojas de papel cuadriculado, si trazas un cuadro de 16 x 16 por cada stamp que quieras realizar.

Para ejemplo, un botón... o un stamp. Aquí te damos algunos de los personajes de los Simpsons que realizó Fartman (checa el de las... narizotas parodiando a cierto ex-presidente estadounidense).







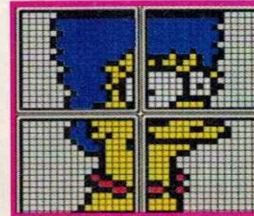


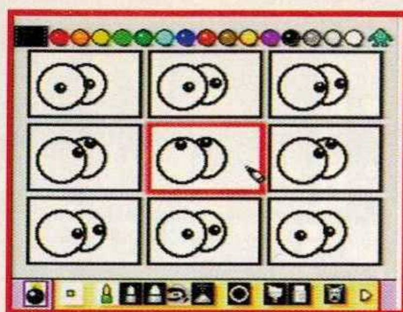








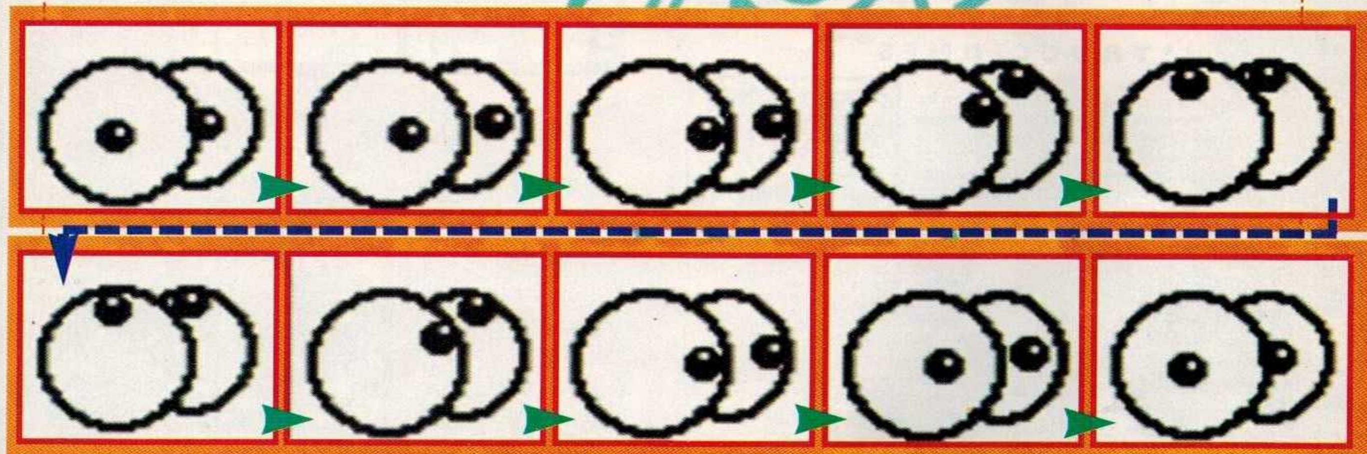


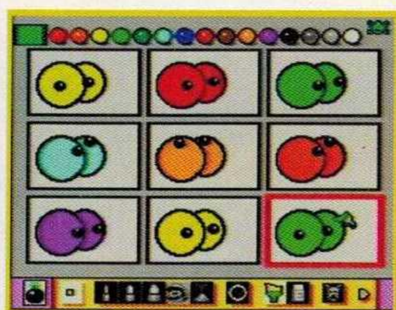


Ya para terminar, te vamos a dar unos consejos sobre animación. Como mencionamos anteriormente, en Mario Paint puedes realizarlas de 4, 6 y 9 cuadros. Una buena animación debe ser fluida, es decir, que los movimientos deben verse de manera natural. Para que esto funcione, debemos recordar que el programa te permite realizar movimientos cíclicos, como cuando caminamos y damos un paso tras otro, repetimos los mismos movimientos para trasladarnos.

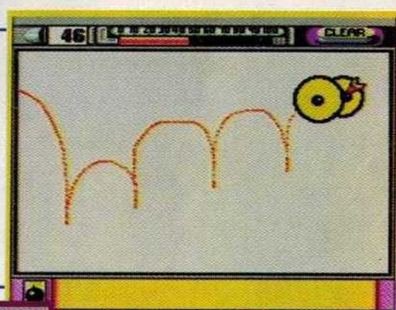


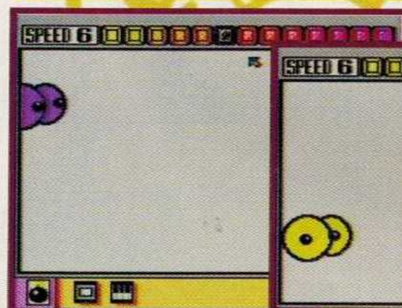
Para ejemplificarlo, checa los dibujos que hemos realizado para esta animación. Observa cómo el movimiento de los ojos comienza en el cuadro superior izquierdo, cómo cambia en los cuadros de enmedio y cómo en el último cuadro vuelven al mismo lugar que en el primero.

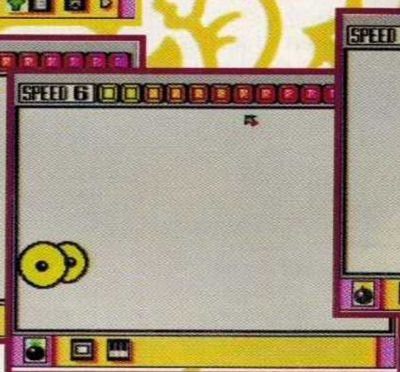


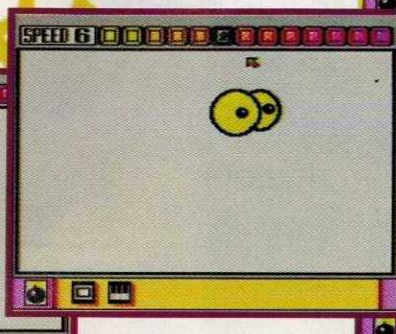


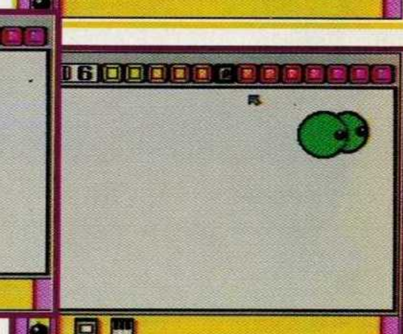
Ahora aplícala a algún dibujo. ¿Se te ocurren nuevas ideas de animación? Con este mismo ejemplo, ahora cambia el color del fondo de los ojos y aumenta o disminuye la velocidad de los cuadros de la animación y si a eso le agregas un movimiento extra con el Path, verás que los resultados finales serán interesantes.









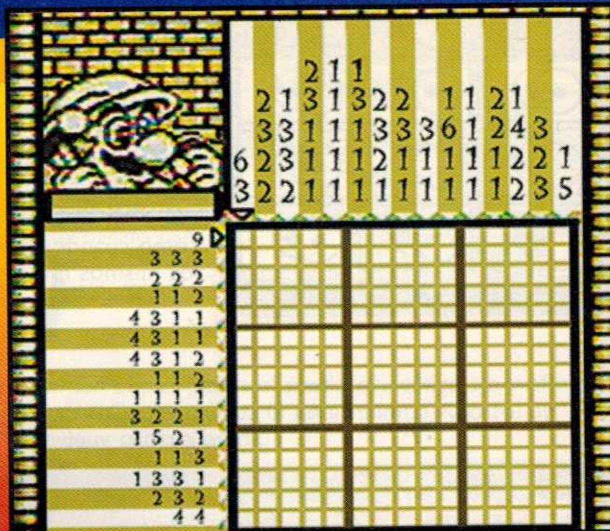




Quizá quedaron muchísimas cosas de qué hablar sobre Mario Paint, sin duda es un excelente cartucho para pasar jugando con tu creatividad durante un buen rato. Prueba distintos efectos, dibujos, música y combínalos. Con ayuda de tu videocassetera puedes ilustrar las portadas de las grabaciones familiares, de tus vacaciones, realizar una historieta, un video, crear tus propias caricaturas, etc. Recuerda que el único límite que tienes con este juego es tú imaginación (suena muy trillado, pero también debes reconocer que es cierto).



Retos Mario's Picross

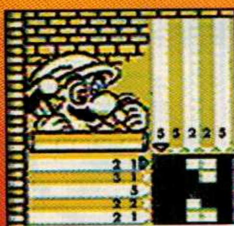


Para este mes te presentamos un reto que tiene mucho que ver con el juego Super Mario Bros. 2 y que esperamos te entretenga un buen rato.

Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

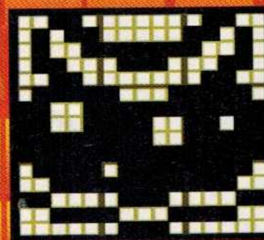
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Mayo:

Planta Piranha





STAR FOX 64 — 106

¿Cuál es tu mayor puntuación para terminar el juego? Recuerda que puedes ver la cantidad de puntos que hiciste, si te metes en la pantalla de Ranking. Los mejores récords serán publicados.



Respuesta al reto de Abril — 104

The Legend of Zelda -Link's Awakening-



Como este reto está un poco "infame" (o muy difícil, de cualquier forma es lo mismo), hemos decidido dar un mes más de tiempo a los lectores. Pues nadie lo ha podido resolver hasta el momento. La pregunta era: ¿Cómo logras que Link llegue al final del juego, comenzando con un archivo nuevo, en menos de 4 minutos y sin ningún Item (incluyendo el escudo)?

Te volvemos a retar — 103

Super Mario Kart 64

Recuerdas los tiempos que publicamos hace un mes. Pues aquí tenemos un nuevo tiempo de AXY. ¿Crees también poder romper este récord de 1´19´´99?




DOOM
64
™






MARIO KART
DOOM 64
USA
SUPER MARIO
WAVE RACE

PAGINA 64

UN AÑO NINTENDO 64



Hace un año, en este mismo mes de Junio, Nintendo lanzó al mercado el sistema de 64 Bit "Nintendo 64". Primero lo hizo en Japón (como generalmente hace esta compañía) y después en América en el mes de Septiembre. A decir verdad, a nosotros como videojugadores el primer año de vida del N64 se nos ha ido muy rápido y para "festejar" esta fecha, comenzaremos una "serie de especiales" (que a lo mejor nada más son 2) en donde hablaremos bastantes cosas del N64, de lo que esperamos y lo que Nintendo espera del futuro de este sistema. Obviamente es pertinente empezar con un poco de la historia de este sistema.

Historia

La fecha: *Agosto 23 de 1993 (en fecha de cierre para el ejemplar de Octubre de Club Nintendo).*

Ese día comenzó la larga espera para poder obtener nuestro sistema de 64 Bit de Nintendo, (obviamente nadie sabía a ciencia cierta lo que iba a tardar). En un comunicado especial, Nintendo y Silicon Graphics anunciaron que juntos se encontraban desarrollando un nuevo sistema de 64 Bit que tendría cosas que ningún sistema de 32 Bit podría siquiera llegar a tener. El nombre clave para este proyecto era "Project Reality" y se mencionaba que estaría listo para el año 1995 a un precio de 250 dólares. Verdaderamente, lo más difícil de creer en ese entonces no era que un sistema se estuviera desarrollando, sino que además de eso fuera a tener ese precio.

En Marzo de 1994, se dio a conocer que las 2 primeras compañías en estar "trabajando" en proyectos para el "Project Reality" eran Rare y Williams. En ese entonces era muy fácil adivinar que Rare había sido seleccionado por su trabajo en Donkey Kong Country para el SNES y Williams por su gran infraestructura en Arcade. Para Mayo se mencionó que la compañía DMA Designs también desarrollaría software para el "Project Reality" (después de ese anuncio, esta compañía presentó en conjunto con Nintendo, el juego de Uniracers para el SNES).



El 5 de Mayo... se celebra la batalla de Puebla y también en ese día pero de 1994, Nintendo anuncia oficialmente que el formato de este sistema sería de cartucho y no de CD-ROM, como mucho se había especulado. En esa fecha se menciona que los cartuchos tendrán una capacidad de 100 Megabits como promedio.

El 6 de Junio de 1994, Nintendo anunció que Alias, sería la compañía encargada de desarrollar las herramientas para la programación del "Project Reality"; Alias era -y sigue siendo- uno de los líderes en este campo, los trabajos de su "Alias Power Animator" son muy conocidos en la pantalla grande con trabajos como Terminator 2 o Jurassic Park.

El 23 de Junio de 1994, Nintendo anunciaba que el nombre oficial del sistema de 64 Bit conocido previamente como "Project Reality", sería ahora el de "Nintendo Ultra 64" o NU64 para más corto. Estas noticias se dieron a conocer en el primer día del CES de ese mismo año, en la ciudad de Chicago. En ese mismo evento se mostraron a puerta cerrada los juegos Killer Instinct y Cruis'n USA en su versión Arcade. La idea de Nintendo era que estos 2 serían los primeros juegos en aparecer junto con el sistema para el año '95. Cabe señalar que muchas personas pensamos que estos 2 juegos estaban trabajados como "prototipos" de lo que sería el NU64 cuando estuviera terminado, pero en realidad estaban hechos con sistemas especiales.



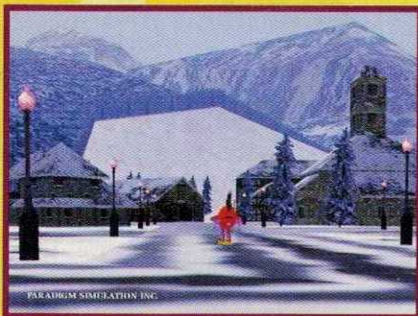
Varias noticias interesantes se dieron a conocer en este evento. Tal es el caso del anuncio por parte de Acclaim para desarrollar el juego de "Turok: Dinosaur Hunter". Este juego se planeaba hacer con todo el equipo especializado de captura de imagen y movimiento, que había mostrado Acclaim en los últimos años.

El 18 de Julio del '94 se anunció que el NU64 emplearía la tecnología de transferencia de datos de Rambus Inc. Esto permitiría que la velocidad de transferencia de datos fuera de 500 Mhz, lo cual era una velocidad bestial, si se compara con los 70 Mhz que tenían para el mismo propósito las computadoras personales en ese entonces.

Para el 5 de Octubre de 1994, Williams/Midway anunciaba que desarrollarían una versión especial del juego Doom para el NU64. El día 11 del mismo mes, Nintendo anunciaba que Multigen se encontraba desarrollando herramientas para modelado en 3D para el NU64; esta decisión se tomó en base a que esta compañía había desarrollado muy buenas herramientas del mismo estilo, pero para las estaciones de trabajo de Silicon Graphics.


MULTIGEN INC.

Para el 21 de Noviembre de 1994, Nintendo anunciaba que había firmado un convenio para desarrollar un juego para el NU64 con la compañía Paradigm Simulation. En este convenio, Nintendo y Paradigm se comprometían a desarrollar un juego dirigido por Shigeru Miyamoto. La elección obvia para un juego de este estilo era algo de simulación, por eso desde que se hizo este anuncio, se corrió el rumor que el juego en cuestión sería la versión para 64 Bit de Pilotwings. Esta era una buena oportunidad para poner a prueba las herramientas de programación que había desarrollado Paradigm para las estaciones de trabajo SGI.


PARADIGM SIMULATION INC.

Para el 5 Enero de 1995 (en el CES de Las Vegas, el último al que asistió Nintendo y los licenciatarios) se anunció que Spectrum Holobyte lanzaría para el NU64 el juego de "Top Gun", basándose en la película del mismo nombre. Como todos sabemos, ese juego después se canceló. En este evento también tuvimos la oportunidad de escuchar por primera vez el término de "Dream Team", que se le dio a las compañías que estaban involucradas con el desarrollo de software para el NU64. Para ese entonces los miembros de tan selecto grupo eran: Silicon Graphics, Alias Research, Inc., Rambus, Multigen, Rare Ltd., WMS Industries, Acclaim Entertainment, Williams Entertainment, Paradigm Simulation, Spectrum Holobyte y DMA Design. Otros miembros que se incorporaron al "Dream Team" después de esa fecha fueron Software Creations (7 de Febrero '95), Sierra On-Line (10 de Febrero), Angel Studios (15 de Febrero), Gametek (23 de Febrero), Virgin (23 de Marzo), Mindscape (11 de Mayo).

El 5 de Mayo de 1995, Nintendo anunció que en el mes de Abril, SGI y Nintendo por fin habían terminado lo que sería la "arquitectura" del Nintendo Ultra 64. Para la fecha del anuncio, ya se tenían determinados cuáles serían los procesadores que se incluirían y ya sólo faltaba entonces comenzar la producción. En esa fecha se anunció que el N64 se mostraría hasta el mes de Noviembre, en el evento de Nintendo "Shoshinkai 95". También se confirmaba la fecha del lanzamiento para Abril del '96. En el E3 de este mismo año celebrado en la ciudad de Los Angeles también pudimos conocer por primera vez el "cascarón" o diseño externo del Ultra 64.



Para el 19 de Octubre, Nintendo anuncia que en conjunto con Lucas Arts, se encontraban desarrollando un juego de Star Wars basado en una novela de nombre "Shadows of the Empire". Este juego se planeaba lanzar al mismo tiempo que el N64 en Abril del '96.

El 28 de Octubre del '95, Nintendo anuncia que una compañía de nombre Clement Mok Designs sería la encargada de diseñar el empaque, así como el logo del Nintendo Ultra 64. En este caso, cabe señalar que la caja que ellos diseñaron nunca salió al mercado por el cambio de nombre (que más adelante veremos) y porque al principio se pensaba que el NU64 saldría a la venta con el cartucho de KI64 ¿Que cómo sabemos eso? pues en una ocasión que entrevistamos a Ken Lobb, tuvimos la oportunidad de entrar al "Tree House" de Nintendo, que es el área más secreta de las oficinas de Seattle; ahí tenían una muestra de cómo sería la caja y nosotros la pudimos observar por largo tiempo (como 10 segundos, eso es bastante tiempo en ese sitio). La caja era negra con las letras azules -del mismo tono que el logo del NU64- y tenía a un Fulgore (que jamás hemos vuelto a ver) en la parte superior y en un costado a un Jago. Olvídate de sugerir que nos dejaran tomarle una foto; si hubieran sabido que estábamos viendo la caja, ya no hubiésemos regresado.
Justo unas semanas antes de "Shoshinkai", pudimos conocer el control del N64. La parte más rara de éste, era el Stick Análogo que tenía enmedio. Realmente era muy difícil imaginar cómo funcionaría en los juegos hasta no ver -precisamente- los títulos en desarrollo.



Continúa en la página 88

ZELDA 64

Una noticia realmente interesante que se dio en los últimos meses, es que el juego de "The Legend of Zelda 64" saldrá a finales de año en Japón (tentativamente) en formato de cartucho y no en Disk Drive, como se había manejado desde el principio. ¿Qué quiere decir esto?... pues especulando un poco, podríamos sacar muchas conclusiones, pero mejor esperamos hasta que podamos hablar con alguien de Nintendo para que nos pueda dar la versión oficial. Cabe la pena mencionar que esto nos permitirá jugar este gran título de Shigeru Miyamoto, sin necesidad de comprar un periférico extra.

Ya en la sección Extra mencionamos algunas de las características que tendrá la versión en cartucho, pero ahora te presentaremos en esta sección las imágenes más recientes, para que te vayas dando una idea de cómo va quedando.



En este juego veremos muchos de los elementos que han aparecido en los anteriores juegos de Zelda, pero con gráficos 3D (¡¡¡¡Qué súper deducción del redactor!!!!). En esta foto podemos ver que Link se encuentra en los Bosques de Hyrule. El marcador de energía y de Rupias es muy parecido al de los otros juegos. Si te fijas, los dos círculos en los que están los Items de Link son del mismo color que los botones B y A del N64, lo que quiere decir que puedes usar 2 tipos de armas simultáneamente y hacer diferentes tipos de combinaciones (un botón para cada mano).



Como te podrás dar cuenta, Link es acompañado en las fotos por una extraña luz; presumiblemente se trate de una hada como las que aparecían en el juego de Zelda de SNES, pero quién sabe cuál sea su función en esta nueva secuela.
Esta foto también nos sirve para checar el detalle de que Link continúa con la tradición de tomar su espada con la mano izquierda.



Ahora fíjate cómo al usar cierto tipo de armas (como el arco y la flecha) ambos botones se unen, pues Link necesita sus 2 manos para usarla. Uno nunca sabe qué clase de elementos podrá incorporar este juego.





En su larga búsqueda, Link tendrá la posibilidad de entrar a pueblos llenos de gente y ahí hablar con los habitantes para obtener pistas sobre lo que debe hacer. En esta foto tenemos a Link hablando con una mujer en una villa junto a un lago.





Checa cómo se ven algunos de los enemigos viejos en sus versiones 3D. Algunos regresan de versiones muy viejas como las de "The Legend of Zelda" para NES. El mundo de The Legend of Zelda 64 promete ser basto, lleno de peligros y enemigos.

Una cuestión importante ya que estamos hablando de los monstruos, es que ellos estarán programados de una forma tal, que será difícil predecir sus ataques, como pasaba en los juegos de 8 ó 16 Bit; eso habrá que verlo.



Un aspecto importante dentro del juego es el manejo de cámara. Hasta donde se sabe, tú podrás escoger las vistas muy al estilo de Mario (dejando la cámara en un punto fijo) o escoger un modo en el que habrá muchos movimientos para dar un efecto más "cinematográfico" como en Shadows of the Empire.



Pero los enemigos no sólo vuelven a aparecer en el juego. Ya en el principio mencionamos que había lugares que tendríamos el gusto de conocer en 3D, como esta foto de la entrada de la "Tourtle Rock". ¿Qué otros lugares veremos en este juego? ¿Quizás el "Dark World"?





Checa esta secuencia de 2 fotos, ahí podemos observar cómo Link se agacha para después saltar y atacar a un enemigo que está arriba de él. Es obvio que en este juego encontraremos una gran cantidad de nuevos movimientos para el personaje central, todo eso combinado con cosas que ya se saben, como que Link podrá correr, saltar y mirar a su alrededor, muy al estilo de Mario.



Con esta onda de la reedición la reedición de las películas de Star Wars y de los títulos de Nintendo, es obligatorio que le echemos también un vistazo a estos juegos ¿no crees?

STAR WARS

Básicamente, estos 3 juegos nos presentan a los personajes que aparecen en las películas en acción de "Side Scrolling" o de plataformas, o de lado, o tipo Mario, o.... bueno, creemos que ya quedó claro (aunque también cabe aclarar que hay niveles de acción 3D, aunque son los menos).
A lo largo del juego encontrarás algunos Items que harán más poderosas tus armas, te recuperarán energía y todo ese tipo de cosas, pero creemos que lo mejor es dejarse de palabrerías y ver un poco de lo que hay en este juego.

Al inicio del juego, Luke Skywalker se encuentra en uno de los vastos desiertos de Tatooine (bueno, si este es un planeta desértico, dónde más se la podría pasar), cuando se encuentra con C3-PO, el cual le pide ayuda para encontrar a R2-D2, quien fué capturado por los Jawas. En el segundo nivel, Luke conduce su vehículo persiguiendo la fortaleza móvil de los Jawas llamada Sandcrawler. En el tercer nivel Luke debe escalar esta peligrosa fortaleza. Una vez alcanzando la cima, nuestro héroe debe buscar por el interior del complejo a R2-D2. Cuando Luke rescata al androide, debe llevarlo con Ben Kenobi, un ermitaño que habita al final del Cañón de los Desgraciados, porque R2-D2 tiene un mensaje muy importante para él. De aquí en adelante la trama es exactamente igual a la película.



Una vez que alcances la cima del Sandcrawler, deberás buscar a R2-D2 dentro de este complejo, que como ya te imaginarás está lleno de trampas y enemigos.

Inside Sandcrawler

NIVELES



Dune Sea

Este nivel es bastante desolador, ya que se lleva a cabo en medio del desierto (no por nada se llama "Mar de Dunas"). Aquí, como lo comentamos al principio, Luke se encuentra con C3-PO, quien le pide ayuda para encontrar a su compañero R2-D2 que fue capturado por los Jawas.

Tatooine 1



En la búsqueda de R2-D2, Luke debe pilotear su Landspeeder y combatir a algunos Jawas antes de llegar al SandCrawler. Además de que debes destruir a "X" número de Jawas, debes cuidar que la nave no quede averiada por los impactos o sin combustible, al eliminar a algún Jawa, aparecerá un corazón que te recuperará un poco de los daños y si destruyes una de las torres que se encuentran en el camino, recibirás un pequeño tanque de energía que te recuperará combustible.

Out Side Sandcrawler

En este nivel, Luke deberá filtrarse en el Sandcrawler lo cual no es muy sencillo. Al ser ésta la fortaleza ambulante de los Jawas, obviamente se encuentra muy bien armada, aquí también debes escalar varias plataformas que están en movimiento, por lo que no será nada fácil.



Land of the Sand People

Ya que encuentres a R2-D2, éste te dirá que tiene un mensaje muy urgente para Obi Wan Kenobi, por lo que Luke se dirigirá hacia el territorio de la Gente de las Arenas, para buscar al viejo Kenobi y así obtener alguna referencia del personaje a quien va dirigido el mensaje. En este nivel te enfrentarás (obviamente) a los Tusken Raiders o la Gente de las Arenas, los cuales son muy poco amigables.
Deberás atravesar muchos riscos y precipicios para poder llegar con el viejo Ben.





Land of the Banthas

Ya que encuentras a Ben Kenobi, R2-D2 muestra el mensaje en donde la princesa Leia le pide al anciano general, que lleve a R2-D2 hasta el planeta de Dantooine. Ben le pide a Luke que lo acompañe hasta Dantooine y le obsequia una espada láser. En este nivel, Luke deberá aprender a utilizar la espada, así como los principios de la Fuerza.



Tatooine 2

Luke, Ben, C3-PO y R2-D2 se dirigen abordo del Landspeeder hacia Mos Eisley, el puerto espacial más cercano de Tatooine. En el camino te encontrarás a algunos Jawas que deberás eliminar para poder llegar a tu destino.



Al enterarse el Imperio que los Rebeldes han robado los planos de la Estrella de la Muerte y que estos se encuentran en Tatooine, mandan tropas a buscar a dichos ladrones, por lo que Luke deberá abrirse paso hasta una cantina donde pueda negociar un viaje a Dantooine.

Mos Eisley

Escape From Mos Eisley



Al llegar a un acuerdo con Han Solo, deberán huir del puerto estelar, pero antes debes de llegar con vida hasta el Halcón Milenario.

STAR WARS

Cantina Fight

En esta escena podrás seleccionar a Luke o Chewbacca.
En esta pocilga, debes buscar al capitán del Halcón Milenario, pero no será tan fácil, ya que te enfrentarás con algunos de los villanos más buscados en la galaxia.



Death Star Hangar Bay

Al tratar de llegar a Dantooine, el Halcón Milenario es capturado (junto con sus tripulantes), por el campo magnético emitido por la Estrella de la Muerte. Luke, Han y Chewy deben escapar del hangar y tratar de rescatar a la princesa Leia.



Rescue of the Princess



El calabozo donde se encuentra la princesa está resguardado por un m... buen de Storm Troopers (Tropas de Asalto), así que debes ser muy hábil para no ser capturado.

Tractor Beam Core



El Halcón Milenario aún se encuentra resguardado en el hangar, por lo que nuestros héroes deberán destruir el generador del campo magnético para poder escapar de esta enorme base estelar.

STAR WARS

Death Star Attack

Gracias a los planos robados y resguardados en la memoria del androide R2-D2, los rebeldes han organizado un ataque contra la Estrella de la Muerte, para evitar que el Imperio conquiste el universo. Aquí controlarás un X-Wing por la superficie de esta base estelar, peleando contra Tie Fighters y las mortales torretas.



Trench Battle



Al llegar al túnel donde se encuentra el punto vulnerable de la Estrella de la Muerte, debes maniobrar por un estrecho corredor derribando Tie Fighters, hasta llegar al final donde sólo la fuerza podrá ayudarte.

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

A pesar de la gran victoria de la alianza rebelde al destruir la Estrella de la Muerte, el malvado Imperio aún tiene mucha fuerza como para realizar un enorme contraataque a la base rebelde del planeta Hoth. Lo mejor del juego con respecto al anterior, es que se representan (o por lo menos eso intentaron) mucho mejor las escenas de acción y evitaron hasta cierto punto, ocupar personajes y vehículos que no salieron en Star Wars.
Lo único que les falló un poco es la música de los niveles, ya que es muy repetitiva y da mucha flojera. A comparación del juego de Star Wars, en éste debes pasar los niveles con un personaje determinado. Sin embargo, los cinemas display son realmente mejores.

Hoth 1, 2 y 3:





Al estar patrullando, Luke encuentra una extraña forma de vida, la cual es extremadamente fuerte.
Al vencerla, descubre androides pertenecientes al Imperio, por lo que regresa inmediatamente a la base rebelde.

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK



Revel Base 1, 2 y 3



Luke y Han hacen todo lo posible por salir sanos y salvos del ataque de las fuerzas imperiales a la base.

Hoth 3D

Luke trata de ganar un poco de tiempo para que todos los rebeldes (o la mayor parte de ellos), escapen del planeta Hoth. Abordo de un Snowspeeder, se enfrenta a los temibles AT-AT y AT-ST.



Walker Outside

Al averiarse el Snowspeeder, Luke se dirige al último AT-AT para eliminarlo.



Walker Inside



Dentro del AT-AT, Luke se enfrenta a las tropas que se encuentran en esta fortaleza ambulante.

Asteroid Field



Al encontrar a Leia, Han, Chewbacca y C3-PO escapan de la base rebelde, pero en el espacio se encuentran con la flota imperial que los está esperando.

Cloud City 1

Han, Leia, Chewy y C3-PO llegan a la ciudad de las nubes, donde encuentran a Lando Calrissian, un viejo amigo de Han. Desafortunadamente las tropas imperiales llegaron antes que ellos y les prepararon una trampa.



Dagobah 1 y 2



Al encontrarse en Hoth, Luke ve a Ben Kenobi, quien le dice que se debe dirigir al sistema Dagobah para encontrar al maestro Jedi: Yoda. Al llegar a Dagobah, R2-D2 se pierde, por lo que Luke debe rescatarlo. Al encontrar a Yoda, Luke se dedicará plenamente al entrenamiento para convertirse en caballero Jedi. En este nivel deberás encontrar los poderes de la Fuerza para poder utilizarlos. Durante el entrenamiento, Luke tiene una visión del futuro en donde ve a sus amigos en un peligro extremo, por lo que decide ir en su ayuda con la promesa de regresar para terminar con su entrenamiento.

Ugnaught Factory

Al llegar a la ciudad, se dan cuenta de que C3-PO se ha extraviado, por lo que Chewy lo busca por una fábrica desconocida.



STAR WARS™
EL PODER DE LA FUERZA

1983







No sólo las películas fueron relanzadas este año, también en el mercado nacional tuvimos la oportunidad de ver todo tipo de objetos relacionados con los personajes de la trilogía, pero particularmente nos causó una gran alegría poder disfrutar dos de las cosas, a las que especialmente somos aficionados: El relanzamiento de los juegos de video (de los cuales hablamos en este artículo) y de las figuras de acción.



Walker Inside



Carbon Freezing Chamber: Han se encuentra en una trampa en donde experimentarán con él en una máquina, que lo congelará para llevarlo a Jabba the Hutt.



Chewy hace todo lo posible por salir con vida de la ciudad de las nubes junto con la Princesa Leia, C3-PO y Lando.

Cloud City 2

Luke se aproxima a la ciudad de las nubes encontrando a su paso a las tropas imperiales, por lo que deberá abrirse paso.



Cloud City Approach 3D

Reactor 1, 2 y 3

Luke se enfrenta a Lord Darth Vader en una batalla mortal, en donde Luke pierde la mano derecha, sin embargo logra salir con vida, ayudando a escapar a sus amigos.



STAR WARS RETURN OF THE JEDI

Después de la confrontación del joven Jedi con Darth Vader y la captura de Han Solo, Luke y Leia han llegado hasta el palacio de Jabba para rescatar a su compañero de la prisión de carbonita. Mientras tanto, el Imperio reconstruye la Estrella de la Muerte cerca de la luna de Endor. Definitivamente, este es el juego con más acción de los 3, además de que en ciertos niveles podrás seleccionar entre varios personajes para pasar la misión. La música es realmente mejor que en las versiones anteriores, así como los cinemas displays (las digitalizaciones son extremadamente buenas).

Tatooine



Una vez cerca del palacio, el terreno está demasiado accidentado, por lo que continúan a pié. En este nivel podrás utilizar a Luke, Leia y Chewbacca.

Tatooine 3D

Al amanecer, los rebeldes se dirigen hacia el palacio de Jabba the Hutt abordo de un Landspeeder.





Jabba's Palace

Al entrar al palacio, deberás enfrentar a todos los súbditos de este gángster intergaláctico. Al igual que el nivel anterior, podrás utilizar a Luke, Leia y Chewbacca.

Rancor Pit



Jabba ha capturado a Leia y enviado a Luke, Han y Chewbacca a la guarida del temible Rancor.



Jabba's Dance Hall

Cuando los rebeldes llegan hasta el hall, deberán enfrentarse a los más leales sirvientes de Hutt. Aquí también podrás utilizar a cualquiera de los 3 personajes, al igual que en los niveles anteriores.

Siendo capturados nuevamente por los secuaces de Jabba, Luke, Han y Chewy combatirán para rescatar a Leia.



Attack on Sail Barge

Inside Sail Barge

Al liberar a Leia, ella junto con Han y Chewbacca se enfrentan contra el perverso y obeso Jabba the Hutt.





Al terminar con el reinado de Jabba, los rebeldes descubren que el Imperio está construyendo una nueva Estrella de la Muerte cerca de la luna de Endor, en donde se encuentra una base que provee a la estación espacial, de un campo de protección. Un escuadrón comandado por Han Solo se dirige hacia Endor para desactivar el campo de fuerza que protege a la nueva Estrella de la Muerte y así las flotas rebeldes comiencen un ataque para destruir la men...cionada base estelar. Una vez en Endor, Luke y Leia tratan de despistar a una pequeña tropa de Scouts imperiales a bordo de las Speeder Bikes.

Endor-Speeder Bikes

STAR WARS™
EL PODER DE LA FUERZA

1997







Vamos a platicarte a grandes rasgos cómo empezó todo. Hace veinte años, quien era niño en la época de los 70's (Gus ya era quinceañero) y quedó cautivado al ver Star Wars en el cine, probablemente pudo adquirir al menos una de las aproximadamente 99 figuras de acción que sacó a la venta Kenner y que en México fueron comercializadas por la ya extinta compañía de juguetes Lili Ledy. Estas figuras crearon un gran revuelo y aún en nuestra época, algunas piezas en buen estado y dentro de su empaque original son muy cotizadas entre los coleccionistas de juguetes, aunque también ahora es muy difícil conseguir las figuras y las naves con estas características. Probablemente si revisas la colección de tu papá, estas figuras te parecerán sin chiste, con poco movimiento y sin detalle en la ropa (sabemos perfectamente que las capitas de plástico no son ropa). Sin embargo, no dejan de tener un gran valor estimativo, más que comercial.

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA

1983






Pero para esta última década Kenner, (ahora parte de Hasbro Toy Group), decidió relanzar la línea de juguetes de Star Wars, creando nuevas figuras y haciéndole nuevas adaptaciones a las naves de esta colección (el Slave I, la nave de Boba Fett, está a todo dar) y las figuras cuentan con más movimiento tanto en las articulaciones como en la cintura, lo cual te permite ponerlas en mejor posición de batalla.

Los personajes tienen mayor parecido con los héroes y villanos de la película, así como la serie de armas que utilizan en el filme, son exactas a las que acompañan a los muñecos. Como datos curiosos, te presentamos en las fotos los diseños de 1983 de algunos de los transportes para los personajes que nunca salieron a la venta, también algunas de las figuras de acción de esta primera serie y las versiones recientes de la nueva edición, para que tú decidas si le sigues pidiendo los muñequitos a tu papá o mejor juntas tus primeras figuras de acción, para iniciar tu propia colección de Star Wars The power of the Force.



Ewok Village A y B

Las tropas rebeldes que se encuentran en Endor, son ayudadas por una raza de seres primitivos llamados Ewoks, quienes también luchan contra el Imperio para defender su aldea. En este nivel únicamente puedes utilizar a Wicket.



Endor

Aquí Luke se dirige a la base imperial en Endor para encontrarse con Lord Darth Vader. En este nivel deberás enfrentar a un gran número de soldados imperiales.

Falcon Space Battle



Mientras las tropas rebeldes comandadas por Han Solo se encuentran en la batalla por destruir el campo protector de la Estrella de la Muerte, Lando Calrissian y la flota rebelde se encuentran en una trampa, donde la enorme flota imperial se encuentra tras ellos.

Inside Death Star



Al encontrarse Luke con su padre, Darth Vader, éste lo lleva a la Estrella de la Muerte para entregarlo al Emperador. Aquí Luke deberá enfrentarse a las tropas imperiales que se encuentran dentro de esta base estelar.

Power Generator



Leia, Han y Chewy han entrado a la base imperial de Endor tratando de destruir el campo de fuerza de la Estrella de la Muerte.

Tower



Al encontrarse cerca del Emperador, las tropas imperiales son mucho más, por lo que no será nada fácil para Luke llegar hasta el malvado gobernante.

Death Star Surface 3D

Al destruir el generador del campo de energía que protegía a la Estrella de la Muerte, la flota rebelde comienza el ataque.



Tower Entrance-Vader

Justo antes de encontrarse con el Emperador, Luke deberá enfrentar a su padre, para al fin eliminar al Lado Obscuro.





Death Star Tunel 3D

Mientras Luke tiene el último enfrentamiento contra el Emperador, Lando se dirige al reactor principal de la Estrella de la Muerte. Al lograr destruir el reactor, Lando deberá volar a toda velocidad en el Halcón Milenario por estrechos túneles, antes de que la base estelar explote.



Emperor Chamber



El emperador puede aparentar ser un hombre decrépito, sin embargo, él es la máxima expresión del Lado Obscuro.

Al terminar con al Estrella de la Muerte y con el malvado Emperador, la rebelión obtiene su más grande victoria. Con el Imperio en el colapso, los rebeldes podrán recuperar las enseñanzas de la vieja República y así regresar la paz en las galaxias.

Así terminamos con este análisis de los clásicos juegos de la trilogía de Star Wars (bueno, si Lucas promueve el relanzamiento de esta serie, por qué no aprovechar y mostrar estos títulos a quienes no los conocen). Esperamos que tengas la oportunidad de jugarlos... ¡Y que la fuerza te acompañe!



1997



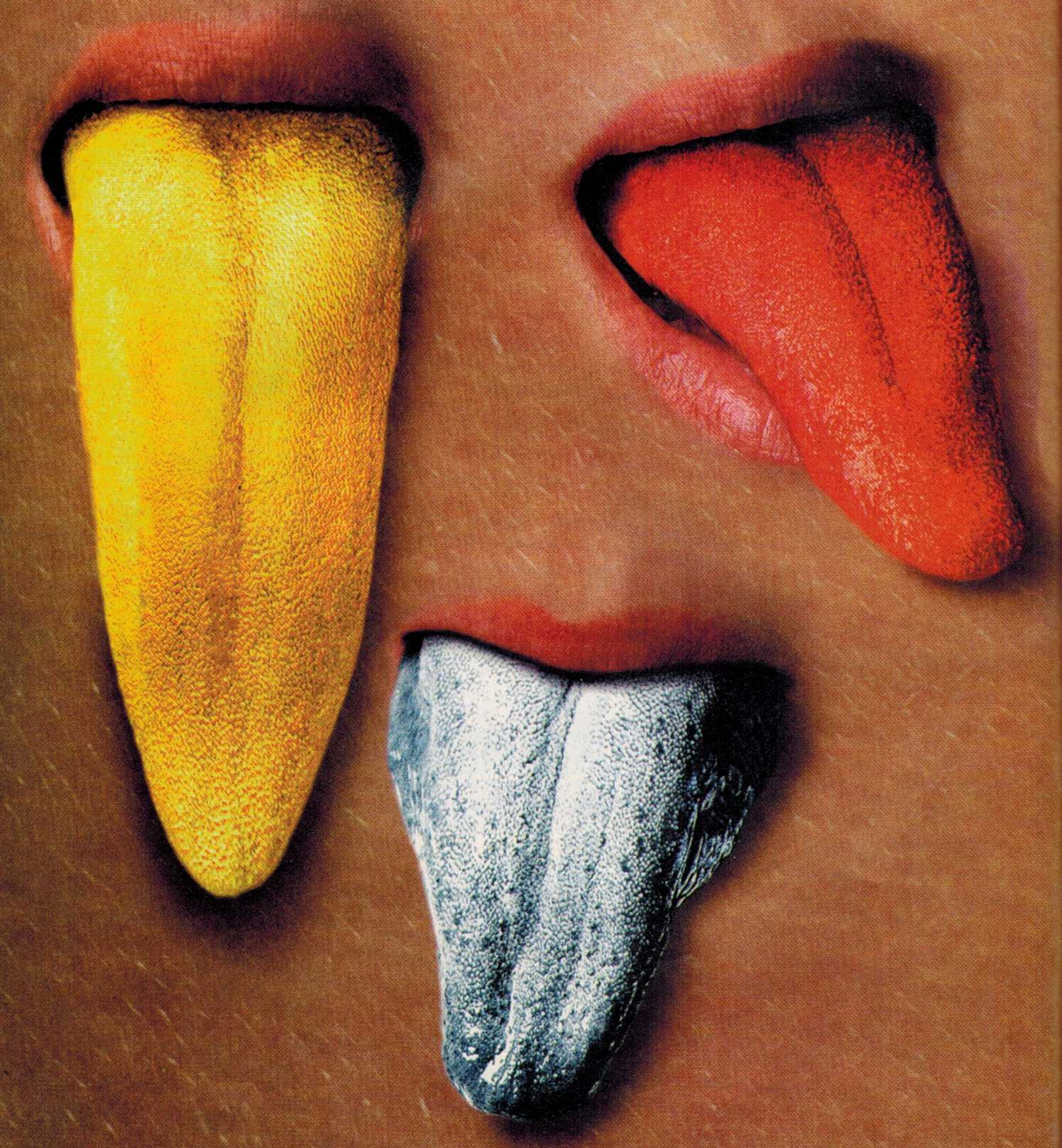






¡Ah! y le agradecemos a nuestro cuate Miguel Trigo de Hasbro, el material que nos facilitó para la realización de este breviario cultural.

Nuevo Game Boy pocket



Bajo licencia autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

En seis suculentos colores



GAME BOY pocket

incluye cartucho

FINALES



Y para no dejar de hablar de los deconocidos juegos de Street Fighter, ahora te damos los finales de Street Fighter Alpha 2, además de los diálogos con los subjefes y jefes que como ya sabes, cambian según el personaje con el que juegues.

RYU vs. SAKURA

Sakura: ¡Ajá! Aquí estás... no te ¡muevas!
Ryu: ¿Qué es lo que quieres?





Sakura: Siempre he querido ¡desafiarte!
Ryu: ¿Eres digna? Muestrame tus movimientos.

RYU vs. AKUMA

Akuma: ¡Pues, nos encontramos otra vez!
Ryu: Pero sólo por un momento Akuma. ¿Ah sí?, ¿tienes algo mejor?
Akuma: ¡Tú dime!





FINAL RYU

Akuma: Posees el mismo poder que yo tengo.



Cuando el mal intente despertar dentro de ti, entonces lo sabrás. Todas esas batallas del pasado parecerán como juegos de niños.
Ryu: ¡¿Qué?!



La isla... está... está... ¿desapareciendo?
Akuma: Cuando aprendas a llamar todo tu poder interno, búscame. Entonces sabremos en verdad quién es más poderoso. Mientras la isla de Akuma desaparece...



...lo mismo hace él. Dejando atrás su presencia maligna. ¡¡AKUMA!!

Dejándolo sólo con la sensación de no haber conocido todo su poder, las palabras de Akuma, dan a Ryu todavía otra prueba de que su labor por ser un guerrero verdadero, es interminable.

CHUN LI vs. GEN



Gen: Jovencita, ¿qué es lo que buscas?
Chun-li: No te importa, tú no puedes ayudarme.
Gen: Yo podría enseñarte.
Chun-li: Fuera de mi camino, estoy buscando a alguien.





CHUN LI vs. M. BISON





Chun-li: El demonio en persona: Lord Bison. ¿Qué le ha pasado a mi padre? ¿Qué le han hecho,tú sabes algo?
Bison: No hagas preguntas, si no estás preparada para las respuestas.







FINAL CHUN LI

Bison: ¡Chun Li! Me sorprendiste. La próxima vez, yo usaré ambas manos. Desgraciadamente, no tengo tiempo para estos juegos insignificantes.

Chun-li: ¿A dónde piensas ir?

Bison: No te preocupes niña, nos encontraremos de nuevo. Espero que me diviertas más, de lo que lo hizo tu padre. ¡Ha ha ha ha!





Chun-li: ¿Mi padre? ¡Bison! ¡Tú fuiste! ¡Tú mataste a mi padre!

...Bison desapareció hacia el bajo mundo.

Unos días más tarde... en China, en una sección de la Interpol en los cuarteles generales:

¡Te alcanzaré Bison!

La siguiente vez que nos enfrentemos, ¡lo vamos a resolver!

...Esta es la última vez que lloro. No te preocupes... ¡Padre!



Dependiendo del traje de Chun-li, en el final aparece con ese mismo.

KEN vs. DAN





Dan: Eh, güero, aquí está una moneda. Haz tus propios movimientos.

Ken: ¿Quién eres?



Conoces el arte de ¿pelear?

Dan: ¿Estás listo para la disputa?

Ken: ¡Después de ti, las damas primero!

KEN vs. RYU





Ken: ¿Dónde has estado?

Ryu: ¿Por qué? Necesitas algo más de ¿adiestramiento? . . .Como la lección 1 ¿que le di a Sagat?

Ken: Seguro, veamos tus movimientos. ¡Muestra y dilo!



FINAL KEN

Ken: ¡Levántate Ryu! Algo te está molestando, tu corazón no estaba en la pelea esta vez.

Esa batalla con Sagat verdaderamente afectó tu cabeza, hombre.

¡Mantente enfocado! Recuerda, esto no es nada más que pelear.

Ryu: ¡Yo creo!...

Ken: Ten esto.

Si pierdes de nuevo, ésto te hará recordar...

...a mi y la pelea.

¡!!!!

Ryu: Gracias, Ken.

¡Me ayudasate mucho!



Salieron cada uno ...yendo por caminos separados.

Prometiendo encontrarse y pelear de nuevo.

AKUMA vs. RYU



Akuma: (¿Tú me desafias?)



Ryu: Vengaré la muerte de mi maestro.

Akuma: (Tú lo seguirás).



AKUMA vs. GEN



Akuma: (¡Maestro Gen!)





Gen: ¿Qué quieres conmigo, Akuma?

Akuma: (Tu derrota.)

Gen: No lo creo.

FINAL AKUMA







Oponentes dignos me desafiaron. Quizá este mundo no es tan débil como pensé. Podría vivir en éste lugar mortal y perfecionar mi poder. Seré el próximo... ¡para morir! ¡Ha [ha] [ha] [ha]!



DAN vs. GUY



Guy: Tienes algunos movimientos buenos.
Dan: ¡Cualquiera!
Guy: Paseo en tierra, para llegar a ser más fuerte.





DAN vs. SAGAT

Dan: ¡Buen ojo, Sagat! ¿Si quieres te emparejo el otro?
Sagat: El necio quien tomó mi ojo, pagó con tu vida.
Dan: …Ese era mi padre, ¡asesino!
Sagat: ¡Tsk! Tan joven estás sin un padre. Quizás debes unírtele.







Lo he hecho. ¡Yahoo!
He vengado finalmente tu muerte.
Soy el más fuerte ahora y ¡el mejor!



**De regreso en Hong Kong, Dan abre una escuela donde él pueda enseñar tu estilo.
(Por ti... mi padre.)
(Personas de todo el mundo pronto conocerán mis poderosos movimientos)
¿Cuál es el problema?
Debes enfocarte para ser un ¡Saikyo estilo guerrero!
Con ambición ciega, Dan persigue fama mundial.
¿Será este su destino?**



SAGAT vs. ADON

Adon: ¿Cómo pudiste perder con Ryu? ¡Mereces morir!
Sagat: Es tiempo que te enseñe a respetar. Es tu día de suerte. Compartirás el destino de Ryu.







SAGAT vs. RYU

Sagat: Ryu, ahora es el tiempo para mi revancha.
Ryu: Todavía no te has recobrado de nuestro último duelo.
Sagat: Tengo algo nuevo para ti. Esta vez, tú serás el cicatrizado.







¡He derrotado a Ryu!
¡Soy el Campeón!
He logrado mi venganza.
Pero, esto parece una victoria sin concretar.

¡Campeón, bah! ahora sé el por qué Ryu sólo me miró fijamente. El quizá sabía, sólo se quedó callado.
¡No!
Voy a requerir un movimiento más poderoso que el Tiger Blow la próxima vez.
Pero, debo encontrarlo por mí mismo.
Ahora la mente de Sagat está clara, cuando él busca su propia fuerza interna para ser un ¡Campeón verdadero!



SAKURA vs. SAGAT



Sagat: ¡¿Esos movimientos?! ¿Conoces a Ryu? ¿Dónde está él?
Sakura: ¡Di por favor!
Sagat: Fuera de mi camino, tú ¡insignificante insecto!
Sakura: Necesitas una lección de etiqueta.







SAKURA vs. RYU

Sakura: He estado buscádote, Ryu.
Ryu: ¿Qué quieres conmigo, chiquilla?
Sakura: Sin embargo voy a hablar. Soy tu fan número uno. ¡¿Te parezco una chiquilla?!





SAKURA

Sakura: ¡Espera! ¿A dónde vas? Quiero ser más fuerte. Quiero aprender más. ¡Por favor! ¡Por favor enseñame! ¡Sé mi maestro!!!!
Ryu: Yo estoy aún aprendiendo por mi mismo. No tengo tiempo para ¡juegos de colegialas! Tú aprende por ti misma. Tengo que irme.



Sakura: Por lo menos dame algo ¡para recordarte!



(lo único que sé, es que él me tomó a la ligera)
(Qué significa eso de que "él aún está aprendiendo").
(Pensé que la pelea callejera era sólo por diversión).
(Quizá él sabe el verdadero significado de la "pelea").
(Tengo que verlo de nuevo para preguntarle).



Amiga: Buenos días, Sakura ¿Quién es ese?
Sakura: Mi maestro, quizá...



Amiga: ¡¿Qué?! ¿Qué significa?
Sakura: Olvidalo. No tenemos tiempo. ¡Llegaremos tarde para la escuela! Voy a requerir un curso para este fracaso.

CHARLIE vs. ROLENTO



Rolento: Hey soldado ¿cuáles son tus órdenes?
Charlie: Estoy fuera para neutralizar a M. Bison, señor.
Rolento: ¡Sobre mi cadáver!



Charlie: Espero que traigas una bolsa para tu cuerpo.

CHARLIE vs. M. BISON

Charlie: Lord Bison, Comandante de Shadaloo, estás bajo arresto.



M.Bison: ¿Con qué ejército?
Charlie: Te ordeno rendirte ahora. Nuestro helicóptero llegará en 5 minutos.
M.Bison: Interesante. Esos serán los últimos cinco minutos de tu vida.



CHARLIE

Charlie: ¡Levántate! Dime todas las cosas que ¡sabes! ¿Cuál es tu conexión con el ejército? ¿Quién te puso al mando de éste? ¡¡Habla!! ¿Quéeee? ¡Noooo! (¿Por qué?) ¡Ahhhhhhhh!



Soldado: Comandante Bison, debemos enviar una unidad de reconocimiento para ¿confirmar su muerte?



M.Bison: No. Nadie podría sobrevivir a esa caída. Aún cuando esté vivo, no regresará. Ahora él sabe que todo el mundo tiene un precio.



ADON vs. M. BISON





M.Bison: Tú has ganado un lugar en Shadaloo.
Adon: ¿Quién eres?
M.Bison: Soy Bison, Lord de Shadaloo. ¡Soy el mejor de aquí!
Adon: Más bien, fuiste lo mejor.



ADON vs. SAGAT

Adon: ¡Aah, Sagat! Pensaste que podías escapar de mi? Ahora que te encontré, debes morir.





Sagat: ¡En tus sueños guerrero!
Adon: Mis sueños son tus pesadillas.

ADON

¡Sagat, tú estás de por medio! Tu Muay Thai es viejo e



inútil. Si lo intentas conmigo otra vez... ¡te aplastaré!
¡Yeahhh!
Fuera con lo viejo. Ahora con lo nuevo.
Meses después en una arena Muay Thai.



...10 minutos antes de el evento principal con el Campeón Adon.
Alumno: ¡Maestro Adon! Hay un ¡problema!
Su retador ha sido vencido por un misterioso guerrero ¡hace unos momentos!



Adon: ¿Quién? ¿Qué apariencia tenía?
Alumno: Viste de negro y con cabello rojo. No parece... él no es.
Adon: Yo lo conozco. Utiliza el mismo poder que Ryu usó para vencer a Sagat.
Debo aniquilarlo ahora, para probar... que el Muay Thai de Adon es el más poderoso de ¡este mundo!



GUY vs. ROSE



Rose: Yo veo que hay un hoyo en tu mente.
Guy: No hay nada en mi mente.
Rose: Demasiado fuerte, aún demasiado estúpido.
Guy: ¿Qué no puedes ver?, esta será tu pelea final.





GUY vs. M.BISON



M.Bison: El estilo de los Ninjas Bushin no igualan a los soldados de Shadaloo.
Guy : He peleado contra tus soldados. Ahora he venido por ti.
M.Bison: Mis soldados son calificados, pero yo soy supremo.
Guy: ¡Yeah, una suprema cabeza gorda!



FINAL GUY

Guy: ¡Lo he logrado! He encontrado el ¡secreto interno! Con fuerza impetuosa, Guy ha traído vida nueva al viejo estilo Bushin.



Maestro: Has dado palmaditas de poder, mi pupilo.
Guy: Maestro.
Maestro: Recuerda hijo mío, el estilo Bushin es sólo un nombre.
No te impresiones por esta etiqueta y tú serás realmente fuerte.
El estilo de pelea no es algo transmitible, pero es algo creado.



Guy: Maestro, tú una vez me dijiste que para ser un maestro, yo debo superar cualquier cosa. ¡El tiempo ha llegado!
Maestro: ¿Pones tu vida en ello?
Guy: ¡Por supuesto!
No hay odio en los rostros del Maestro y su discípulo.
Sólo el espíritu y el poder de pelea pueden afrontar a un digno oponente.

DHALSIM vs. ZANGIEF

Dhalsim: ¿Deseas aprender algo de mí novato?





Zangief: ¡Ha!
¿Quizá podría alguien tan débil enseñarme?
Dhalsim: El tamaño no es problema.
El dominio del Yoga es una antigua disciplina de mente y cuerpo.
Zangief: Tu cuerpo, lo torceré y dejaré tu mente para los buitres.



DHALSIM vs. M.BISON



Dhalsim: Tienes un espíritu maligno.
Tu alma está negra de odio.
Bison: Yo te aplastaré con ¡verdadero poder!





Dhalsim: El poder real es alcanzado por piedad.
¿Podrían los espíritus tener piedad en tu alma?

FINAL DHALSIM

Después de regresar a su villa, Dhalsim se sumerge en una profunda meditación.
Dhalsim: Debo limpiarme de la maligna fuerza que se ha apoderado de mi mente.
Qué bien podría venir posiblemente del daño a mi poder.
¡Oh! grandioso maestro Yoga Dhalsim.

Tus victorias nos bendicen con medicina, comida, resguardos.
Todas las personas en la villa te dan las gracias.
Marido, sí... ¿yo he creado un mal karma?
No. Has hecho cosas mejores para todos.
Estoy muy orgullosa.
Espero que tengas razón.
¿El fin justifica los medios?

ROLENTO vs. KATANA

Katana: El imperio de Mad Gear está creciendo fuerte, Rolento. Unete a mis líneas.
Rolento: Debe estar delirando, Katana. No necesito de ti o de tu ejército compasivo.
Katana: Tú arrogante, atrasado mental... ¿Sabes con quién estás hablando?
Rolento: Sí. Con alguien segundos antes de su extinción.

ROLRNTO vs. GUY

Guy: ¡¿Qué?! ¿Tú otra vez?
Rolento: Ahora recuerdas a tu líder supremo.
Guy: Bueno, ahora veo que no aprendiste tu lección. ¡Hombre! odio a los de lento aprendizaje
Rolento: ¡Cállate! Ahora tendré que reconstruir mi imperio... ¡En tu cara!

FINAL ROLENTO

¡El tiempo ha llegado! Basta de esta ¡"santa política"! Este país necesita una ¡milicia poderosa! Necesitamos disciplina, orden, fuerza, poder.
Haré soldados entre todos, juntando a muchos de ellos.
Escuchen, reconstruiré esta nación si ustedes me siguen.
Yo haré de este país el ¡más fuerte en el mundo!

GEN vs. CHUN LI

Chun-li: Hey, he escuchado que eres un Maestro.
Puedes decirme acerca de ¿Shadaloo?
Gen: Chiquilla tonta, no tengo ¡nada para ti!
¿Por qué estás mirandome?
Que tu padre no te enseñó a no mirar fijamente.

GEN vs. AKUMA

Gen: Tú has de ser Akuma. Podrás tener cuerpo humano, pero tú no eres de este mundo.
Akuma: (¡Serás aquel?)...
Gen: Soy aquel quien te mandará al infierno.
Akuma: (Entretenido, pero ignorante).

FINAL GEN

Gen deja a Akuma a su destino.
¿Qué hay en su mente?
Este no sería un gran reto para acabar con él.
Pero entonces ya no tendría nada mejor que hacer.
¡Uh!
¡Preferiría morir peleando!

M. BISON vs. CHARLIE

Charlie: Tú eres el comandante de ¿Shadaloo? Esperaba más.
M.Bison: Esto será un placer... mirar tu sufrimiento.
Charlie: ¡Negativo! Serás tú quien caiga.
M.Bison: Me aseguraré que tu muerte sea lenta y dolorosa.

M. BISON vs. RYU



M.Bison: Eres un impresionante peleador callejero Ryu.
Con mi guía podrías ser inigualable.





Ryu: ¿Quién diablos eres tú?
M.Bison: Soy tu señor y amo. Tú me debes respeto.
Ryu: Yo te daré algo, pero no será respeto.

FINAL M. BISON

En el laboratorio en los cuarteles generales de Shadaloo.
M.Bison: ¿Por qué está demorando tanto?
Soldado: ¡Se resiste, señor!
M.Bison: Nadie se ha resistido alguna vez tanto tiempo.
En verdad eres único, Ryu... me diviertes.
Pero, estoy cansado de este juego. ¡date por vencido! qué no ves. Yo puedo hacerte el peleador ¡más fuerte que nunca haya existido!
Por todos lados nosotros seremos invencibles.



Ryu es torturado con dolor y con enorme poder es forzado dentro de su cuerpo, pero su mente es muy fuerte.
¿Podrá sobrevivir?
¿Cuál será la respuesta?

ZANGIEF vs. BIRDIE

Birdie: Buena apariencia, cabeza de Kremlin.
Zangief: Te has mirado en un ¿espejo últimamente?
Birdie: Yo patearé tu trasero hasta Liverpool y de regreso.
Zangief: ¡Ha! El humor inglés siempre me divierte.





ZANGIEF vs. KEN

Ken: ¿De qué barco bajaste?
Zangief: Soy Zangief de la Madre Rusia.
Ken: ¡Un muchacho de mamá, eh!
Zangief: ¡Imbécil!
Te tronaré como a una ramita.



FINAL ZANGIEF

Zangief: ¡Ha ha ha ha!
¿Ves? Este es el verdadero poder de la madre Rusia!
¡¿Qué?!



Presidente: He visto todas tus peleas, camarada.
Zangief: Yo lo hice por la tierra madre, mi zar.
Presidente: Nuestro pais demanda gran resposabilidad de tu parte.
Tú debes probar a todo el mundo, el imbatible poder de Rusia.
Tú triunfo es mi, uh... nuestros triunfos.
Camarada nuestro presupuesto es limitado, pero nosotros continuaremos apoyándote.
Con tu triunfo en Rusia, una vez más levantarás el poder.
Yo te haré llegar una caja de nuestro caviar más fino.
Te deseamos lo mejor, camarada.





BIRDIE vs. DHALSIM





Dhalsim: Retírate y haz la paz con tu espíritu.
Birdie: Yeah, okey Chico-Yoga
Te patearé tan duro ¡que te dejaré una huella!
Dhalsim: ¿Podrías pelear mejor en tu próxima vida?



BIRDIE vs. M.BISON

Birdie: Escuché que tú eres el jefe... hazme una oferta.





M.Bison: Te ofreceré destruirte.
Birdie: Hazme una mejor oferta.
M.Bison: Está bien, si sobrevives, estás dentro.

FINAL BIRDIE



Birdie: ¡Soy el mejor! ¿Qué tienes que decir por ti mismo Bison?
M.Bison: Eres fuerte.
¡Okey! Te aceptaré como un miembro de Shadaloo.

Birdie: ¡Sí!
Con mi ayuda puedes gobernar cualquier cosa.
¡Bison, estás loco! Ahora yo conozco tu agenda oculta.
¡No me explotarás! Estoy fuera..
cuida tu espalda, compañero.



ROSE vs. AKUMA



Rose: ¡Tú!
Eres uno que tiene dentro ¡el poder de Shoryuken!, lo presiento
Akuma: (Continúa!)
Rose: Debe ser. (Akuma).
Akuma: (Así es).





ROSE vs. M.BISON



Rose: Bison, estás en el mal camino.
He tratado de aconsejarte.
M.Bison: Tus molestas advertencias no significan nada para mí.
Rose: Te voy a contar hasta tres.
M.Bison: 1... 2... 2 1/ 2... 2 3/ 4...



FINAL ROSE

Rose: Está terminado.
He sellado su "Psycho Power" para siempre.



Yo lo creo incapaz de escapar de su sensación de presagio, Rose consulta su Tarots...
esperando a ver el final de Bison.



¿¡Qué!? ¿Cómo puede ser esto? esta es la carta de...
Debe haber algún ¡error! ¡No! La pesadilla debe terminar.



Paralizada por el miedo, ella comprende que es impotente.
Esto no ha terminado ¡aún!



KATANA vs. KEN

Ken: Hey, Shogun, no sabia que fuera una fiesta de disfraces.
Katana: ¡Mocoso insolente!
Pagarás por irrespetuoso.





Ken: ¿Pelear? Pero podría caer sangre en tu vestido bonito.
Katana: Sólo que sea la que tú derrames.



KATANA vs. GUY



Guy: Aún no tienes categoría.
Katana: Estoy en una clase propia. Has destruído mi banda.
Ahora me insultas, ¡Pagarás por eso!
Guy: Demuéstralo.



FINAL KATANA

Katana comienza la reconstrucción de Mad Gear.
Katana: Luchadores de sumo... los luchadores más fuertes en Japón. Mad Gear será invencible si puedo persuadirlos a que se unan.
Yo soy Katana.
He venido a reclutar luchadores de sumo.





Me interesa sólo el más fuerte.
¿Estás por encima del desafío?
Honda: No me conoces, hombrecillo. ¡Acepto tu desafío!
¡Yaaaa!
¡Hi-Yaaa!

Y para complementar los finales, aquí está lo que dice Akuma (el de SSFII Turbo), como ves es de pocas palabras, pero eso sí cómo pelea.

X vs. AKUMA





X: ¿Quién eres tú?

Akuma: ¡Yo soy el poder en persona!
¡Presiento cómo eres realmente débil!



LOS GRANDES



1

MARIO KART 64

Si tienes el suficiente tiempo para hacer algunas comparaciones, verás entonces que no hay una gran diferencia entre esta lista de popularidad y la que publicamos en el mes anterior ¿la razón?... Pues que simplemente por ahí de Abril, no salieron muchos juegos. Sin embargo, para los próximos meses veremos bastantes cambios, pues hay muchos títulos en desarrollo. En nuestro siguiente ejemplar, tendrás un adelanto de lo que viene en el futuro.

N64 / NINTENDO



2

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Lo que estás viendo en esta foto es algo muy curioso: Si logras eliminar a alguien de tal forma que caiga en agua, pasarán cosas muy chistosas, en primera la sangre enturbia el agua de una manera muy realista (hasta en esos detalles se fijaron los de Iguana). De esta forma, también evitas que el personaje se desaparezca después de algún tiempo de finado.

N64 / ACCLAIM

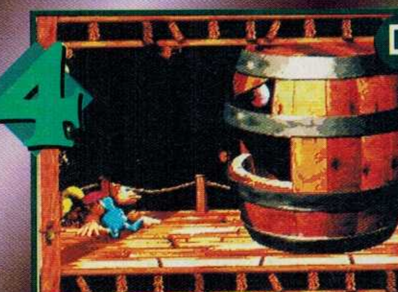


3

BLASTCORPS

Cuando decimos que este juego tiene bastante reto, lo decimos en serio. Primero tienes que completar todas las misiones, después tienes que obtener todas las medallas de oro y completar las misiones especiales en el espacio, después tienes que romper los récords de las misiones para recuperar tus medallas de oro, después tienes que obtener las medallas de platino y después...

N64 / NINTENDO



4

DONKEY KONG COUNTRY 3

Ya que se tocó el tema alguna vez en las oficinas de Club Nintendo, realmente es un poco difícil imaginar cómo será la versión de Donkey Kong Country para el N64. ¿Será en 2D tipo Yoshi's Island o en 3D como Super Mario 64? Esperemos que pronto se resuelva esta interrogante; no sabemos si para el E3 se muestre algo, pero esperamos que no pase de un año.

SNES / NINTENDO



5

DOOM 64

Seguramente con los trucos que publicamos este mes de Doom 64, conocerás algunos aspectos de este juego que antes eran todo un secreto. Por cierto ¿tú también sufriste el típico mareo las primeras veces que juegas este título? Eso fue bastante común con los escritores de la revista; aunque no sabemos si se debe al juego o a nuestra sana alimentación de pizzas, tacos, tortas... (¿Anemia, quizá?)

N64 / MIDWAY

6 **THE KING OF FIGHTERS '95** — GB / NINTENDO

7 **ULTIMATE MORTAL KOMBAT** — SNES / MIDWAY

8 **MAUI MALLARD** — SNES / NINTENDO

9 **PINOCCHIO** — SNES / NINTENDO

10 **STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE** — N64 / NINTENDO

11 **KILLER INSTINCT GOLD** — N64 / NINTENDO

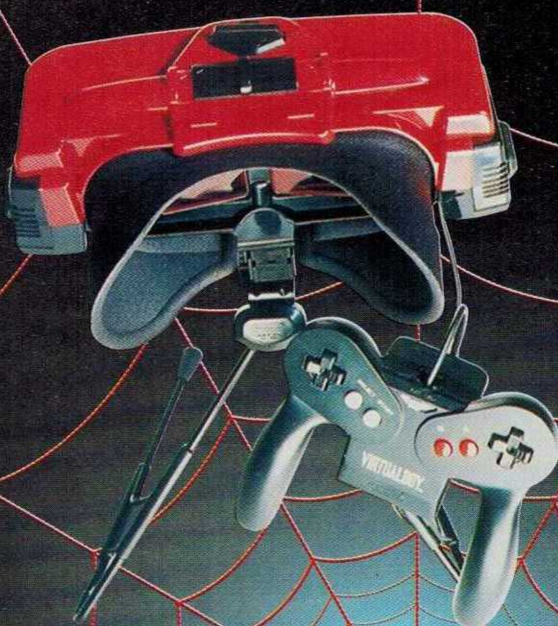
12 **WAVE RACE 64** — N64 / NINTENDO

13 **STREET FIGHTER ALPHA 2** — SNES / NINTENDO

14 **INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE** — SNES / KONAMI

15 **NBA HANG TIME** — N64 / MIDWAY

¿TIENES MIEDO DE QUEDAR ATRAPADO EN 3D?



VIRTUALBOY™

Ahora Contiene:

- Sistema
- Un Juego de Mario's Tennis
- Un Cartucho Extra

TODO A UN INCREIBLE PRECIO

$585.00

DIMENSIONA Tú diversión

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

Cartucho extra sólo hasta junio 30 del '97

El 21 de Noviembre, *Nintendo anuncia que ha firmado un acuerdo con Electronic Arts, para lanzar el juego de FIFA Soccer para el NU64. En ese momento no se habló de una fecha de salida, pero se creía que podía ser unos meses después del lanzamiento del sistema.*

El 24 de Noviembre de 1995, *Nintendo ¡por fin! muestra a la luz pública el recién nombrado "Nintendo 64" en su feria anual "Shoshinkai". En esa ocasión se mostraron sólo 2 juegos que se podían jugar (valga la redundancia), los cuales eran Super Mario 64 y Kirby Ball. Lo que se exhibió en aquella ocasión, no era ni la mitad de lo que conoceríamos a futuro; aunque a Nintendo no le convenía decir eso, pues la salida de este sistema estaba planeada para el mes de Abril del '96, y como todos sabemos, a final de cuentas, esta fecha no fue la definitiva. Checa estas imágenes de cómo se pensaban lanzar los primeros juegos, por si ya no te acordabas de ellas. ¡Vaya que sí hay un gran cambio con lo que salió al final!*









Durante esos días, comenzaron a correr los rumores sobre Nintendo y Netscape. Estos rumores sugerían que Netscape (líder mundial en Browsers o navegadores para el WWW en Internet) estaría desarrollando alguna clase de Software para ser usado en el NU64 y así poder navegar por la red de Internet. Obviamente Nintendo desmintió estos rumores, aclarando que no estaba en los planes de esta compañía el usar el NU64 para "navegar", pues no habría forma de "bajar o grabar" software de esta manera (entre muchas otras cosas). Hasta el momento, todo esto del Navegador es un misterio.

Continúa en el siguiente número

Aunque no lo creas, esta vez sí estamos dispuestos a cumplir lo que prometamos en esta sección. A lo mejor por eso fue la decisión de meterla en media página, o en realidad no teníamos mucho qué decir... uno nunca sabe.

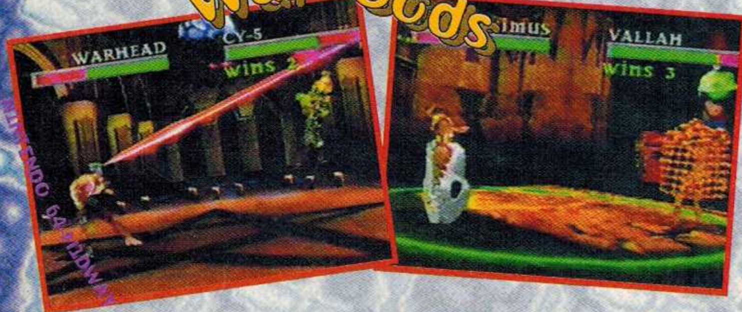
Star Fox

A partir del siguiente mes tendremos Tips para que puedas entrar a todos los niveles (te diremos qué es lo que debes hacer en cada escena, para poder variar tu curso), también te diremos cómo eliminar a algunos enemigos y cómo obtener armas y premios.

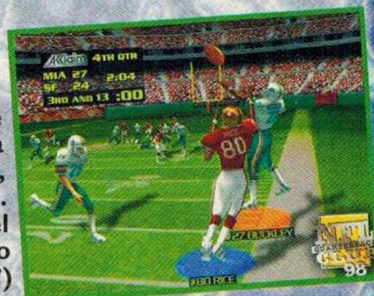




War Gods



Checa el siguiente mes nuestro previo de esta adaptación del juego de Arcadia de Williams. Ahí te diremos qué tan buena es, qué tiene de bueno (y de malo) y lo que se mejoró o empeoró del original.



¿Te parece poco lo prometido? Pues déjanos decirte que no es todo, ya que comenzaremos con nuestro reporte de lo que se exhibió en el E3 de Atlanta y ahí veremos juegos como ClayFighters 66 1/3, Bomberman 64, NFL Quarterback Club 98 y Sonic Wings Assault, por mencionar algunos. Además -y sin hacerlas menos- nuestras secciones reglamentarias como el Dr. Mario, S.O.S. y Extra. (¿Te has puesto a pensar qué sería de tu vida si no prometiéramos siempre estas secciones en estas páginas?)


CLUB
Nintendo®
STARFOX

Ruffles® Tiene Con Qué

MAGIC JOHNSON EN MÉXICO



México, D.F.: Toreo de Cuatro Caminos (17 de mayo)
Guadalajara, Jalisco: Auditorio Benito Juarez (19 de mayo)
Chihuahua, Chi.: Gimnasio Universitario Manuel B. Aguirre (21 de mayo)

BOLETOS EN TAQUILLA O EN EL SISTEMA TICKETMASTER AL 325-9000

COME FRUTAS Y VERDURAS